

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**PASSAGEM DO SONHO À IMAGEM:
ILUSTRAÇÃO DE SONHOS**

Ana Rita Fernandes Cardoso

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

2015

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**PASSAGEM DO SONHO À IMAGEM:
ILUSTRAÇÃO DE SONHOS**

Ana Rita Fernandes Cardoso

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Costa

Mestrado em Desenho

2015

Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero agradecer aos meus pais, João Antero Nascimento dos Santos Cardoso e Maria Goretti Moreira Fernandes, e aos meus padrinhos, José Manuel Vinhas Nunes e Rosa Maria Fernandes Manso Vinhas Nunes, por todo o apoio e suporte moral, emocional e técnico prestado ao longo deste ano. Pela paciência de terem lido a dissertação de uma ponta à outra, assinalando as faltas e incorrecções.

Ao meu orientador de dissertação, Professor Doutor Henrique Costa, quero agradecer todo o apoio, disponibilidade e amabilidade prestados ao longo do ano na realização deste trabalho.

Por fim, à minha amiga Bárbara Lopes, pelas críticas construtivas em relação às ilustrações que integram esta dissertação.

Resumo

O objectivo desta dissertação centra-se na realização de uma investigação e de um projeto prático, ambos direccionados pelo desenho baseado no sonho.

O sonho é uma actividade cognitiva não dirigida, que gera todo o tipo de cenários de fantasia, desvaneios e ilusões. Ao longo da história o sonho tem sido uma fonte de pesquisa a nível pessoal ou social, com a função de formular respostas relativas ao significado da vida, bem como a acontecimentos passados ou futuros. O sonho foi também muitas vezes utilizado para fins curativos ou utilitários.

Com o passar do tempo os sonhos começaram a ser vistos como mensageiros do subconsciente e a partilha destes começou a surgir como uma necessidade. A partilha dos sonhos passou a ser realizada através de manifestações culturais como narrativas, cânticos, danças, escrita, ou imagens.

Devido à sua manifestação visual e sensorial, os sonhos são frequentemente associados à arte como uma fonte de inspiração. A sua abstracção relativamente à realidade e os seus cenários, muitas vezes fantásticos, atraem qualquer pessoa, tornando inevitável a necessidade da sua exploração.

Movimentos artísticos como o Surrealismo, o Romantismo e o Simbolismo, utilizaram os sonhos como base da sua arte. Alguns dos artistas que reproduziram os seus sonhos foram: Salvador Dalí, Frida Kahlo e Robin Whitmore. Outros artistas apenas encontraram inspiração no mundo onírico, como por exemplo: Francisco Goya, Henry Fuseli, William Blake, e Max Ernst. Num terceiro caso, indivíduos exteriores ao mundo artístico realizaram pequenos desenhos ilustrativos dos seus próprios sonhos, tais como Marcel Proust e Vitor Hugo.

A questão colocada nesta dissertação cai sobre a seriedade do sonho, isto é, em que sentido pode ser aproveitado na criação artística.

PALAVRAS-CHAVE

Sonho, Inspiração, Ilustração, Desenho, Ilusão

Abstract

The objective of this dissertation focuses on conducting a research and a practical project, both directed by the dream based design.

Dreaming is an unmanageable cognitive activity which can create all kinds of fantasy or illusion scenarios. Throughout history the dream has been a source of research at both personal and social levels, whose function is to formulate answers for the meaning of life, as well as past or future events. The dream was also often used for healing or other useful purposes.

Over time dreams began to be seen as subconscious messengers and its sharing began to emerge as a necessity. Dream share began to be made through cultural events such as storytelling, singing, dancing, writing, or picturing.

Due to its visual and sensory manifestation, dreams are often associated with art as a source of inspiration. Its abstraction towards reality and their scenarios, often fantastic, can attract anyone, making inevitable the need for its exploitation.

Some artistic movements such as Surrealism, Romanticism and Symbolism, used dreams as the basis of his art. Some artists who reproduced their dreams were: Salvador Dali, Frida Kahlo and Robin Whitmore. Other artists only found inspiration in the dream world, such as: Francisco Goya, Henry Fuseli, William Blake, and Max Ernst. In a third case, individuals outside the art world made small illustrations of their own dreams, such as Marcel Proust and Victor Hugo.

The issue raised in this work falls on the seriousness of the dream, that is, in what sense can be availed in artistic creation.

KEYWORDS

Dream, Inspiration, Illustration, Drawing, Illusion

ÍNDICE

1	Introdução	2
1.1	Objectivos.....	2
1.2	Metodologia	3
2	Sonho.....	4
2.1	Sonho ao longo da História	8
2.1.1	Sistemas Monoteístas	9
2.1.2	Sistemas Politeístas.....	11
2.2	Comunicação do Sonho	14
3	Enquadramento artístico.....	19
3.1	Arte baseada no sonho	20
3.1.1	Franz Kafka, Vitor Hugo e Marcel Proust	20
3.1.2	Salvador Dalí	23
3.1.3	Frida Kahlo.....	27
3.1.4	Robin Whitmore	30
3.2	Arte inspirada no sonho	34
3.2.1	Henry Fuseli.....	34
3.2.2	Francisco Goya	38
3.2.3	Max Ernst.....	42
3.2.4	Winsor Mccay	48
4	Concretização Visual	51
4.1	Conceito	51
4.2	Esboços Iniciais.....	53
4.2.1	Sonho comboio	53
4.2.2	Sonho novo mundo	54
4.2.3	Sonho fuga.....	56
4.2.4	Sonho labirinto	58
4.2.5	Sonho cinema	59
4.2.6	Sonho música.....	61

4.2.7	Sonho pós-apocalíptico	62
4.2.8	Sonho rio.....	64
4.2.9	Sonho ponte	65
4.2.10	Sonho cápsula.....	66
4.3	Passagem do Sonho à Imagem	67
4.4	Ilustrações finais	70
4.4.1	Sonho comboio	70
4.4.2	Sonho cidade.....	71
4.4.3	Sonho cápsula.....	72
4.4.4	Sonho fuga.....	73
4.4.5	Sonho novo mundo	75
4.4.6	Sonho sotão.....	77
4.4.7	Sonho cinema	79
4.4.8	Sonho pós-apocalítico	80
4.4.9	Sonho rio.....	82
4.4.10	Sonho música.....	83
4.4.11	Sonho labirinto	84
4.4.12	Sonho ponte	86
5	Considerações Finais	88
6	Bibliografia	91
6.1	Bibliografia impressa	91
6.2	Bibliografia electrónica.....	94

ÍNDICE DE IMAGENS

Fig.1; Siegel, Jerome, (2008), *The neural control of sleep and waking*, Springer science and business media, pág. 15, “*Hypnograma*”

Fig.2; Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 160, “Il mezzo piú sicuro di vincere al lotto” (1776)

Fig.3; Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 162, “Lotto”

Fig.4; Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág.163, “Lotto”

Fig.5; Grandelman, Claude, (1994), *The artist as “traumarbeiter”: on sketches of dreams by Marcel proust*, Yale French studies, Writing and Drawing, “Man on the roof or sunambulist”; Franz Kafka; pág.15

Fig.6; Grandelman, Claude, (1994), *The artist as “traumarbeiter”: on sketches of dreams by Marcel proust*, Yale French studies, Writing and Drawing, “Parturition dream”; Marcel Proust; pág.17

Fig.7; Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen, (1944) “Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar”, pág.25

Fig.8; Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen, (1931), “La persistencia de la memoria”, pág. 7

Fig.9; Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen, (1937), “El sueño”, pág. 30

Fig.10; Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, (1937), “Mi Nana y yo”, pág. 155

Fig.11; Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, (1944), “La columna”, pág. 170

Fig.12; Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, (1939), “Lo que el agua me dio”, pág. 30

Fig.13; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em <<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2008), “Lizzard man”

Fig.14; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2008), "*Pink lips and dead mice*"

Fig.15; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2007), "*Anything is possible*"

Fig.16; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2007), "*Strong hands*"

Fig.17; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2007), "*Swimming pool of mud*"

Fig.18; Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares:*

Fuseli, Blake and the romantic imagination, Michigan, Tate publishing, (1595-1596), "*A midsummer's night's dream*", pág. 159

Fig.19; Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares:*

Fuseli, Blake and the romantic imagination, Michigan, Tate publishing, (1613), "*Henry VIII*", pág. 152

Fig.20; Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares:*

Fuseli, Blake and the romantic imagination, Michigan, Tate publishing, pág. 14, "*The Nightmare*" (1781)

Fig.21; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo*

crítico, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1799), "*Buen viaje*", pág. 329

Fig.22; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo*

crítico, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1799), "*El sueño de la razón produce monstruos*", pág. 243

Fig.23; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo*

crítico, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1799), "*Linda Maestra*", pág. 345

Fig.24; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo*

crítico, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1707-1798), "*Sopranos*", pág. 265

Fig.25; Glendinning, Nigel, (1994), *Spanish inventory references to paintings by Goya,*

1800-1850: originals, copies and valuations, Londres, The Burlington magazine for connoisseurs, (1819-1823), "*Saturno devorando a un hijo*", pág.24

Fig.26; Glendinning, Nigel, (1994), *Spanish inventory references to paintings by Goya,*

1800-1850: originals, copies and valuations, Londres, The Burlington magazine for connoisseurs, (1797-1798), "*El alquilarre*", pág. 131

Fig. 27; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective,*

Nova lorque, The metropolitan museum of art, (1922), "*Oedipus Rex*", pág. 236

Fig.28; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective,* Nova

lorque, The metropolitan museum of art, (1923), "*Castor and pollution*", pág. 115

Fig.29; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova lorque, The metropolitan museum of art, (1923), “*Saint Cecilia*”, pág. 110

Fig.30; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova lorque, The metropolitan museum of art, pág. 112, (1923), “*The wavering woman*”, pág. 112

Fig.31; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova lorque, The metropolitan museum of art, (1923), “*Ubu imperator*”, pág.113

Fig.32; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova lorque, The metropolitan museum of art, (1941), “*Totem and taboo*”, pág. 107

Fig.33; Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, “*Little Nemo in Slumberland*”, pág. 150

Fig.34; Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, “*Little Sammy sneeze*”, pág. 152

Fig.35; Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, “*Dream of the rarebit fiend*”, pág. 155

Fig.36; Esboço inicial de “*Sonho combóio*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.37; Esboço inicial de “*Sonho combóio*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.38; Esboço inicial de “*Sonho novo mundo*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.39; Esboço inicial de “*Sonho novo mundo*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.40; Esboço inicial de “*Sonho novo mundo*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.41; Esboço inicial de “*Sonho novo mundo*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.42; Esboço inicial de “*Sonho fuga*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.43; Esboço inicial de “*Sonho fuga*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.44; Esboço inicial de “*Sonho fuga*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.45; Esboço inicial de “*Sonho labirinto*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.46; Esboço inicial de “*Sonho labirinto*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.47; Esboço inicial de “*Sonho cinema*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.48; Esboço inicial de “*Sonho cinema*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.49; Esboço inicial de “*Sonho cinema*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.50; Esboço inicial de “*Sonho cinema*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.51; Esboço inicial de “*Sonho música*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.52; Esboço inicial de “*Sonho música*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.53; Esboço inicial de “*Sonho pós-apocalíptico*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.54; Esboço inicial de “*Sonho pós-apocalíptico*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.55; Esboço inicial de “*Sonho pós-apocalíptico*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.56; Esboço inicial de “*Sonho rio*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.57; Esboço inicial de “*Sonho rio*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.58; Esboço inicial de “*Sonho ponte*”, Ana Rita Cardoso, (2013)

Fig.59; Esboço inicial de “*Sonho cápsula*”, Ana Rita Cardoso, (2014)

Fig.60; Ilustração final de “*Sonho combóio*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.61; Ilustração final de “*Sonho cidade*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.62; Ilustração final de “*Sonho cápsula*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.63; Ilustração final de “*Sonho fuga*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.64; Ilustração final de “*Sonho fuga*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.65; Ilustração final de “*Sonho novo mundo*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.66; Ilustração final de “*Sonho novo mundo*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.67; Ilustração final de “*Sonho sotão*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.68; Ilustração final de “*Sonho sotão*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.69; Ilustração final de “*Sonho sotão*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.70; Ilustração final de “*Sonho cinema*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.71; Ilustração final de “*Sonho pós-apocalíptico*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.72; Ilustração final de “*Sonho pós-apocalíptico*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.73; Ilustração final de “*Sonho pós-apocalíptico*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.74; Ilustração final de “*Sonho rio*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.75; Ilustração final de “*Sonho música*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.76; Ilustração final de “*Sonho do labirinto*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.77; Ilustração final de “*Sonho do labirinto*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.78; Ilustração final de “*Sonho ponte*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

Fig.79; Ilustração final de “*Sonho ponte*”, Ana Rita Cardoso, (2015)

1 Introdução

1.1 Objectivos

Nesta dissertação pretende-se levar a cabo uma investigação acerca do desenho baseado no sonho, assim como um projeto que responda à investigação realizada. A investigação da dissertação consiste numa análise documental das raízes do sonho, tanto científica como histórica, bem como culturalmente. Na segunda parte da Dissertação -parte prática - procura-se incorporar a pesquisa efetuada e realizar um exercício subordinado ao tema da comunicação do sonho. Assim, “o desenho como forma de comunicação do pensamento”, ou “o desenho baseado nos sonhos”, são questões às quais se procurará responder nesta investigação, e consequentemente no seu desenvolvimento prático.

A primeira fase desta dissertação começa com uma breve definição científica do fenómeno do sonho, aprofundando a questão das fases do sono e a explicação do seu conteúdo.

Segue-se um levantamento de registos históricos de casos em que houve diálogo ou partilha de informações sobre o sonho, na qual são mencionadas diferentes culturas que se manifestaram acerca da temática ao longo da história da civilização.

É também abordada a questão do desenho como forma de comunicação do sonho, tentando-se definir o processamento dos sonhos tanto na nossa mente como no mundo exterior e, principalmente, exemplificando casos de comunicações de sonhos tanto tradicional como artisticamente.

Em seguida é apresentada uma investigação sobre diferentes obras de artistas centralizados ou inspirados nos sonhos, sendo esta dividida em duas partes: os artistas que se basearam em sonhos reais, e os artistas que se inspiraram nos sonhos de uma forma geral.

Finalmente é apresentado o produto final desta dissertação, constituído por um total de vinte desenhos ilustrativos de doze narrativas de sonhos recolhidos pela autora especificamente para este propósito.

1.2 Metodologia

A primeira ação desta dissertação foi a realização de uma pesquisa introdutória com base nas palavras de Filósofos e Teóricos do Sonho, optando-se pelos seus principais investigadores de renome, como sejam: Sigmund Freud, Carl Jung, Aristóteles e Platão. Esta pesquisa inicial visou chegar ao cerne da questão dos sonhos, isto é, explicar a sua origem e funcionamento, de modo a possibilitar a conceção do primeiro esboço do índice. Partindo deste ponto, iniciou-se outra fase da pesquisa, tendo como base a presença do sonho ao longo da história e nas várias culturas a nível mundial.

Utilizando a análise documental como metodologia principal nesta pesquisa, procurou-se recolher informação em diversos livros, dicionários, enciclopédias, e artigos. Na maioria dos casos a pesquisa foi elaborada em bibliotecas, muito embora houvesse também necessidade de recorrer à internet para consulta de artigos, bloggs e de imagens dado que, devido às suas diferentes origens, nem sempre os mesmos foram encontrados em suporte de papel.

A segunda fase da pesquisa centrou-se na procura da ligação entre a imagem e o sonho, mais concretamente em toda a arte baseada no sonho, mais especificamente o desenho ou a pintura. Foram investigados diversos artistas de várias épocas e estilos artísticos, e selecionados fundamentalmente consoante a sua proximidade relativamente ao projeto da autora, ou simplesmente pelo seu relevo a nível teórico.

No que concerne à parte prática da dissertação, a pesquisa teve por base não só memória da autora mas também os desenhos realizados por ela na altura da receção dos sonhos. Foi também realizada uma investigação ao nível de elementos pertencentes ao cenário dos sonhos, tais como paisagens e objetos. Alguns desenhos necessitaram de uma pesquisa a nível de fotográfico, sendo que certos pormenores dos sonhos podiam ser ligados a locais ou objetos pertencentes à realidade da autora, tais como divisões da sua casa ou objetos do quotidiano.

2 Sonho

“Atividade mental não dirigida, que se manifesta durante o sono, pelo menos nas suas fases menos profundas, e de que se pode conservar, ao acordar, uma certa lembrança.

Conjunto de ideias e de imagens que perpassam no espírito durante o sono. Fantasia, desvaneio, ilusão.”¹

O sono advém de uma necessidade fisiológica comum no reino animal, pois todos os órgãos que têm uma função natural necessitam de recuperar energia de modo a evitar consequências graves tanto a nível físico como psicológico. Segundo Sigmund Freud, *“um homem privado da capacidade de sonhar, com o tempo ficaria mentalmente desequilibrado, porque se acumularia no seu cérebro um imenso número de pensamentos imaturos e não elaborados e de impressões superficiais (...)”*.²

O critério pelo qual diferenciamos uma pessoa acordada (no estágio de vigília) de uma a dormir (ver estágios adiante) advém da capacidade de percepção dos seus sentidos, que apenas ocorre quando esta se encontra desperta. No entanto *“...quando o homem sonha prevalece uma certa consciência, mas esta não passa de um mero reflexo da realidade.”*³

Regra geral o sono está dividido em ciclos (fig. 1), sendo que cada segmento é composto por estádios de sono NREM⁴ seguido do REM⁵. Há medida que o sono se vai aprofundando, o período de tempo do estágio REM vai aumentando a cada ciclo, o que acontece normalmente de noventa em noventa minutos perfazendo um adulto uma média de 6 ciclos por noite.⁶

Antes de qualquer estágio do sono NREM vem o estágio W⁷, que se situa entre

¹ Soares, Maria F. M.; Ferreira, Vítor Wladimiro (1997), *Grande dicionário enciclopédico: vol. XIV*, Editorial Verbo, pág. 5792

² Freud, Sigmund, (1942), *The interpretation of dreams*, Londres, Imago Publishing Co., pág.62

³ Aristoteles; Beare, John Isaac (tradução), *On Sleep and Sleeplessness*, 350 A.C

⁴ *Non-rapid eye movement* ou movimento não-rápido dos olhos

⁵ *Rapid Eye Movement* ou movimento rápido dos olhos

⁶ Carney, Paul R.; Berry, Richard B; Geyer, James D., (2012), *Clinical sleep disorders*, Lippincott Williams and Wilkins, pág. 3

⁷ *Wake*, ou desperto

a fase desperta e a do sono. Nesta fase, os músculos ainda se encontram ativos e os olhos vão-se abrindo e fechando.

De seguida ocorre o primeiro estágio do sono NREM. Este estágio é caracterizado pelo sono leve, durante o qual a pessoa pode ser facilmente acordada. Os olhos encontram-se totalmente cerrados, e os músculos relaxados. Este estágio dura entre um a sete minutos.

O segundo estágio NREM apresenta praticamente as mesmas características do primeiro, exceto a dificuldade de acordar a pessoa que nesta fase já começa a distanciar-se da realidade. Este estágio dura cerca de vinte minutos.

O terceiro estágio NREM é caracterizado pelo início do sono pesado durante o qual a pessoa já não reage a estímulos exteriores. Este estágio dura entre trinta a quarenta e cinco minutos.

No quarto e último estágio NREM a pessoa encontra-se no estado de sono mais profundo, com total relaxamento dos músculos. O movimento dos olhos pode cessar nesta fase.

Os sonhos ocorrem maioritariamente durante o estágio de sono REM. Este estágio de sono é caracterizado pelo movimento contínuo dos olhos. Durante este estágio a atividade cerebral é muito alta, assemelhando-se ao estado de vigília. Por vezes os sonhos poderão ocorrer durante outros estádios do sono, no entanto, serão menos vívidos ou memorizáveis.

A duração de um sonho pode variar entre alguns segundos a aproximadamente 20 a 30 minutos. Há maior probabilidade de uma pessoa se lembrar do seu sonho caso este ocorra durante a fase REM⁸.

Em média cada pessoa pode ter entre 3 a 5 sonhos por noite, muito embora algumas pessoas cheguem a ter 7 sonhos numa só noite. Durante as 8 horas de sono diárias a maioria dos sonhos ocorre nas típicas 2 horas da fase REM⁹.

Os sonhos têm uma estrutura psíquica que difere da estrutura da consciência, no sentido em que estes não demonstram continuidade no desenvolvimento dos seus conteúdos percetíveis, não se integram nos acontecimentos da vida em estado de

⁸ Chokroverty, Sudhansu; J. Thomas, Robert; Bhatt, Meeta, (2005), *Atlas of sleep medicine*, EUA, Elsevier Butterworth-Heinmann, pág. 90 a 117

⁹ Domhoff, G. William, (2003), *The Scientific Study of Dreams: Neural Networks, Cognitive Development, and Content Analysis*, Washington, American Psychological Association (APA), pág. 10 e 20

consciência, pois o seu conteúdo é demasiado estranho e aleatório. A razão para tal distanciamento do estado de vigília deve-se ao facto destes não surgirem como resultado de uma atividade lógica e emocional, mas sim de uma atividade inconsciente.

10

Na verdade os sonhos não são totalmente desligados do estado consciente, sendo que apresentam alguns detalhes originados nos pensamentos, nomeadamente sentimentos e atividades exercidos durante o estado de vigília. Consequentemente os sonhos apresentam alguma ordem.¹¹

A qualquer momento podemos ser despertados por estímulos mais intensos, como por exemplo as necessidades fisiológicas, o que prova que “o espírito ficou em constante comunicação com o mundo externo, mesmo durante o sono”¹². Os estímulos sensoriais que nos atingem durante o sono facilmente se tornarão fontes de sonhos. “Não sonharíamos se um qualquer elemento perturbador não interferisse com o nosso sono, e o sonho é a reação contra essa perturbação”¹³.

A combinação das ideias presentes nos sonhos é essencialmente extraordinária, podendo até ser considerada alheada da realidade que conhecemos. É a sua natureza estranha que dificulta a sua interpretação, acabando por torná-la duvidosa. É provável que a ténue ligação entre o sonho e a realidade seja a razão da instabilidade do sonho. Esse aspeto dificulta a sua perceção na fase onírica e também na fase de vigília, reduzindo por consequência as suas hipóteses de reprodução noutro sonho¹⁴.

Apesar do carácter absurdo dos sonhos, apenas algumas pessoas conseguem retê-los na sua memória. Estudos de psicologia cognitiva mostram que uma personalidade absorta, ou criativa com abertura a experiências, está diretamente ligada à capacidade de recordar os sonhos, também intitulada de DRF.¹⁵

No DRF podemos encontrar dois tipos de pessoas: os HR¹⁶ e os LR¹⁷. Estatisticamente, os HR estão sujeitos a episódios mais frequentes de despertar durante o sono do que os LR, para além de que respondem com maior frequência ao

¹⁰ Jung, Carl Gustav, (1974) *Dreams: volumes 4, 8, 12 e 16*, Princeton University Press, pág. 41

¹¹ Jung, Carl Gustav, (1974) *Dreams: volumes 4, 8, 12 e 16*, Princeton University Press, pág. 41

¹² Freud, Sigmund, (1942), *The interpretation of dreams*, Londres, Imago Publishing Co., pág. 24

¹³ Freud, Sigmund, (1942), *The interpretation of dreams*, Londres, Imago Publishing Co., pág. 23

¹⁴ Jung, Carl Gustav, (1974) *Dreams: volumes 4, 8, 12 e 16*, Princeton University Press, pág. 41

¹⁵ Dream recall frequency ou frequência da reminiscência dos sonhos

¹⁶ High Recallers ou pessoas com alto nível de memorização de sonhos

¹⁷ Low Recallers ou pessoas com baixo nível de memorização dos sonhos

chamamento do seu nome durante o sono. Estes resultados sugerem que existe uma maior atividade cerebral nos HR do que nos LR, o que provoca o seu despertar durante o sono, ou possivelmente um aumento no número de sonhos.¹⁸

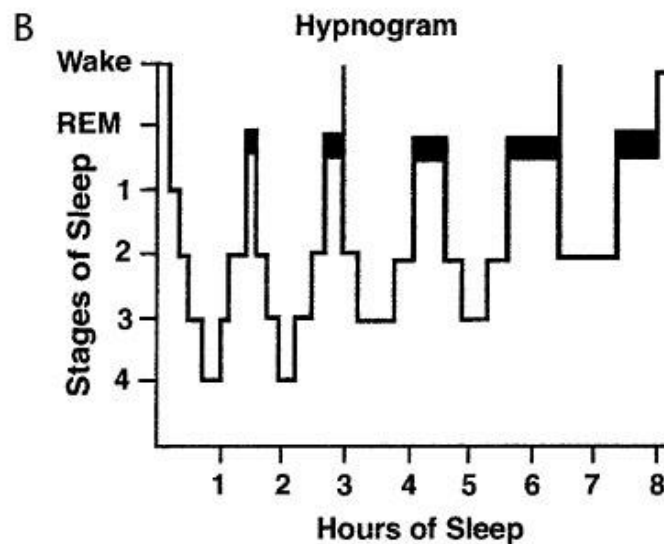


Fig. 1; Siegel, Jerome, (2008), *The neural control of sleep and waking*, Springer science and business media, pág. 15, “Hypnograma”

¹⁸ Ruby, Perrine; Blochet, Camille; Eichenlaub, Jean-Baptiste; Bertrand, Olivier; Morlet, Dominique; Bidet-Caulet, Aurélie, (2013), *Alpha reactivity to first names differs in subjects with high and low dream recall frequency*, [consult.2015-08-20] Disponível em <<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00419/full>>

2.1 Sonho ao longo da História

Ao longo da história os sonhos foram sempre utilizados por todas as culturas como fonte de pesquisa, quer a nível pessoal quer social, como forma de encontrar respostas quanto ao significado da vida, acontecimentos passados ou, principalmente, acontecimentos futuros. As culturas estruturadas em torno dos sonhos levantam questões e fazem as suas próprias suposições acerca da natureza dos mesmos.¹⁹

As diferentes culturas e as suas interpretações dos sonhos vieram influenciar o papel e a utilidade destes na sociedade. Os sonhos passaram a basear-se nas variadas tradições e religiões inerentes a cada cultura. Por exemplo: para o povo Maya da América Central, o sonho adquiria poderes que definiam o código deontológico da sociedade, enquanto noutras culturas o sonho era remetido para um espaço periférico da realidade²⁰. Em muitas culturas os sonhos perderam o seu carácter privado e pessoal, sendo até objectificados como meras mensagens do Divino.²¹

Ao longo da História podemos distinguir duas frentes que utilizaram os sonhos de formas diferentes: as culturas monoteístas, que não davam grande importância aos sonhos e às suas revelações a nível pessoal mas que, por outro lado, lhes atribuíam um carácter divino, e; as culturas politeístas, que sobrevalorizavam toda e qualquer simbologia encontrada nos sonhos e que fosse passível de ser interpretada em proveito próprio. [²²]

¹⁹ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 3

²⁰ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 3

²¹ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 4

²² Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press

2.1.1 Sistemas Monoteístas

No caso dos sistemas monoteístas as revelações oferecidas pelos sonhos tanto podem ser influenciadas por Deus como por Satanás. Os sonhos exercem um papel importante nas culturas influenciadas pelo sistema monoteísta, visto que cada indivíduo poderá estar diretamente ligado a Deus através do sonho. Por outro lado esta situação poderá colocar a hierarquia religiosa em risco, passando portanto a ser vista como uma heresia. Tal foi o que aconteceu no caso de Joana D'Arc, que alegou ter comunicado com Deus e acabou por ser condenada como herege.²³

No caso da cultura Judaica os sonhos são elevados ao nível de uma experiência no estado de vigília, na qual, a partir da sua interpretação também se aprendem lições de vida. Os hebreus da antiguidade relacionavam os seus sonhos diretamente com a sua religião. Sendo monoteístas, acreditavam que os sonhos estavam única e exclusivamente ligados a Deus, sendo estes a Sua voz. Os bons sonhos eram mensagens de Deus, e os maus de espíritos malignos.²⁴

Na antiguidade os sonhos eram tratados como um veículo para revelações de Deus. Nestes estavam presentes representações visuais do sagrado, de premonições e da vida para além da morte. A maioria dos sonhos referidos na Bíblia está presente no livro do Genesis, ou Antigo Testamento.²⁵

No início da Era Cristã acreditava-se que os sonhos permitiam a comunicação entre a alma do sonhador e a de entes falecidos, permitindo-lhe receber revelações divinas. Os sonhos forneciam soluções para problemas do dia-a-dia. O conteúdo do Velho Testamento constituía todo o fundamento da atitude dos cristãos em relação aos sonhos. Qualquer revelação que não fosse relacionada com Deus seria de origem Demoníaca, tal como no Judaísmo. Apesar do Velho Testamento ser rico em visões, este não apresenta descrições de sonhos. Por outro lado a Septuaginta (bíblia

²³ Eaton, Jeanette, (1931), *Jeanne D'arc*, Michigan, Harper and Brothers

²⁴ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 213 e 235

²⁵ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 288

hebraica) apresenta descrições de sonhos como os de José e Daniel, ou o de Jacob com sendo a escadaria que nos dirige para o céu. Textos antigos descrevem visões sonhadas de Deus ou de anjos. Geralmente apenas os pagãos recebiam sonhos simbólicos que requeriam interpretação.²⁶

Desde a morte do profeta Mohammed, que no Islamismo os sonhos passaram a ser utilizados para receber revelações de Deus. Acreditava-se que, ao estar a dormir, desligado de todos os sentidos, o intelecto do Homem podia unir-se ao Universo e alcançar verdades transcendentais. Acreditava-se também que o anjo Gabriel trazia os sonhos verdadeiros, enquanto que os demónios traziam sonhos falsos. A veracidade de um sonho era determinada pelo conteúdo ou hora da sua ocorrência, sendo que os sonhos verdadeiros surgiam na parte da manhã. Um sonho que contasse com a presença de Mohammed ou do Deus Muçulmano era considerado como verdadeiro, ao passo que aquele que incluísse a presença de demónios ou que tivesse como base uma sensação de desejo ou de preocupação seria falso. [²⁷]

²⁶ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 189 e 288 e R. Lewis, James; Oliver; Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press, pág. 29

²⁷ ²⁷ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 189 e 288 e R. Lewis, James; Oliver; Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press

2.1.2 Sistemas Politeístas

Nos sistemas politeístas o contacto entre o mundo divino e o real tornou-se um ato comum à sociedade, não havendo lugar no entanto para revelações mais privadas dentro dos sonhos, como é caso da Roma Antiga, que praticamente ignorava esse tipo de sonhos. Contudo, na Grécia Antiga qualquer pessoa podia utilizar o seu sonho para dele retirar as suas próprias interpretações.²⁸

Os Sumérios, na Mesopotâmia, atribuíam particular relevância aos sonhos. Acreditavam que a alma saía do corpo da pessoa adormecida e viajava. Por vezes acreditava-se que eram os Deuses que transportavam a alma viajante por forma a lhe transmitir uma profecia ou um presságio. Os sonhos também permitiam a entrada em diferentes realidades.²⁹

No antigo Egipto os sonhos eram escritos em papiros. As pessoas com sonhos vívidos e significativos eram consideradas abençoadas e especiais. Para os egípcios, os oráculos ao sonhar operavam como elos de comunicação entre os Deuses, interpretando e comunicando as suas mensagens. Para isso viviam nos santuários e dormiam em camas especiais, com o objetivo de receberem conselhos com finalidades de conforto ou cura por parte dos Deuses.³⁰

Na cultura Maya K'iche, na Guatemala, pensava-se que qualquer pessoa podia viajar durante um sonho, mas apenas a alma dos Xamãs podia receber mensagens do Cosmos e dos seus antepassados, seja por sonho ou não, sem nunca saírem do seu corpo. Durante o sonho a pessoa procurava decifrar as mensagens transmitidas, sendo que estas supostamente previam o futuro.³¹

²⁸ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 252

²⁹ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 5

³⁰ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press

³¹ Lewis, James R.; Oliver, Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press, pág. 76

Os Gregos, tal como os Egípcios, davam grande relevância aos sonhos. Morfeu, o Deus Grego dos sonhos, enviava avisos e profecias às pessoas que dormiam nos templos. As pessoas acreditavam que os Deuses as visitavam fisicamente enquanto sonhavam para lhes entregar mensagens divinas. Durante o período da Grécia antiga havia diferentes correntes filosóficas que teorizavam sobre o que acontecia durante o sono, a saber: segundo Antífono, a alma saía do corpo e viajava; de acordo com Hipócrates, a alma recebia imagens durante o dia que à noite permitiam a reprodução de outras imagens; Aristóteles defendia a possibilidade dos sonhos provocarem atividade fisiológica, e; finalmente, segundo Marcus Tullius, os sonhos tinham como origem, conversas e pensamentos que o sonhador tivesse experienciado durante o estado de vigília.³²

Na Roma Antiga os sonhos não tinham particular importância religiosa, mas eram utilizados para prever o futuro, ou para fins curativos.³³

Na China a primeira história narrada sobre um sonho foi a de Zuo Zhuan, tendo surgido como forma de impor ordem na sociedade. O conteúdo dos sonhos baseava-se na continuidade entre o passado e o presente. Os fantasmas dos antepassados podiam aparecer nos sonhos. A interpretação dos sonhos baseava-se na experiência vivida durante o estado de vigília. Os sonhos que transmitissem desordem ou tensão entre os humanos eram interpretados de modo a permitir o restabelecimento do equilíbrio. A interpretação dos sonhos tinha a finalidade de atingir uma certa leitura ordeira e organizada.³⁴

Na religião Budista ou Daoista os sonhos eram inicialmente tratados como uma ilusão, e como tal, deveriam ser ignorados.³⁵

Na Índia os sonhos eram maioritariamente orientados para o presente e o futuro não se focando numa vertente pessoal, mas sim profética. Na religião Hindu, a consciência podia libertar-se do corpo durante o sono e viajar através deste.³⁶ O povo Aguaruna do norte do Peru desenvolveu performances designadas “declarações dos

³² Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 89

³³ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 121

³⁴ Lewis, James R.; Oliver, Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press, pág. 187

³⁵ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 17

³⁶ Lewis, James R.; Oliver, Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press, pág. 32

sonhos” para contar os seus sonhos.

O povo Zuni do Novo México acreditava que o corpo acompanhava os sentimentos que a alma estaria a sentir, sendo que, quando a alma adormecia, também o corpo adormecia, ou então o corpo sonhava sempre que a alma abandonava o corpo, acordando apenas quando a alma regressava. As mulheres e homens que praticavam medicina utilizavam os sonhos para comunicar com os mortos, apesar de os temerem.

Concluindo, os sonhos tiveram sempre um papel importante na sociedade. Podiam ser utilizados para controlar uma comunidade, criando leis ou teorias respeitantes a uma lógica ou podiam ser utilizados a nível individual através de interpretações do subconsciente, com fins utilitários ou curativos. [³⁷]

³⁷ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press

2.2 Comunicação do Sonho

*“O sonho pensa sobretudo através de imagens”.*³⁸

Sigmund Freud

Muito provavelmente o facto do subconsciente se manifestar por imagens deve-se à actividade diária, maioritariamente experienciada através da visão. A mente é constantemente bombardeada por imagens, através de meios eletrónicos ou naturais, o que influencia em parte a informação retida no subconsciente.

Assim, os sonhos acabam por ganhar importância como mensageiros do subconsciente, acarreando à superfície os pensamentos e ideias que a consciência se recusa a exteriorizar, tornando-se fulcrais para a expressão criativa. Através dos sonhos é possível a descoberta de outros mundos, mesmo que na realidade não se possa determinar a sua fonte. Com esta nova visão do mundo, a realidade é passível de se reinterpretada.³⁹ Apesar de, por vezes, ser possível recordar os sonhos, apenas se poderá saber o que um indivíduo sonhou, através de manifestações culturais, como narrativas, cânticos, canções, danças ou imagens.

Ao longo da História os sonhos e as visões foram elevados ao estatuto de lei em determinadas comunidades, tendo sido muitas vezes sujeitos a representações culturais. Algumas culturas elaboravam narrativas em redor dos seus sonhos por forma a serem apresentados em rituais públicos. Foi o caso de alguns povos Ameríndios em que as mulheres partilhavam os seus sonhos através de cânticos e os homens através do discurso. O povo Aguaruna de Peru, por exemplo, chegou a criar representações em torno da partilha dos sonhos a que chamavam “declarações de sonhos”, sendo estas declamadas para todo o povo.⁴⁰

Em muitas culturas a relação entre a arte e os sonhos é extremamente direta, no sentido em que ambos têm como base a imagem. No entanto, a ligação foi mal vista

³⁸ Freud, Sigmund, (1942), *The interpretation of dreams*, Londres, Imago Publishing Co., pág. 41

³⁹ Castaneda, Carlos, (1993), *The art of dreaming*, EUA, Harper Collins, pág. 2

⁴⁰ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 87

por alguns, como é o exemplo de Platão, sendo que este defendia que a referida ligação se baseava meramente nas aparências e se desviava da verdade, ou posteriormente de Sigmund Freud, que defendia que a já mencionada ligação não passava de um substituto do prazer da realidade.

Devido à sua manifestação visual e sensorial, os sonhos são frequentemente associados à arte como uma fonte de inspiração. A sua abstração da realidade e os seus cenários muitas vezes fantásticos atraem qualquer pessoa pelo seu mistério e novidade, tornando inevitável a necessidade da sua exploração.

O movimento Surrealista é particularmente interessante, no sentido em que exemplifica na perfeição uma situação de ligação entre a arte e o sonho. Este movimento acompanhava paralelamente a teoria Freudiana que postula que o subconsciente se manifesta nos sonhos pela presença de símbolos que representam desejos ocultos. Tal como outras formas de arte modernas, o Surrealismo tenta ultrapassar as fronteiras do racionalismo e descobrir novas perspetivas de perceção e de criatividade. O artista surrealista demonstra particular interesse na liberdade que os seus sonhos lhe proporcionam. O subconsciente é considerado a sua principal fonte de inspiração. Os sonhos de eleição dos surrealistas incluem imagens consideradas tanto fantásticas como absurdas, por oposição ao que é considerado como normal.

Nas obras dos artistas Surrealistas Salvador Dalí e Max Ernest podemos encontrar exemplos do que poderá ser uma atmosfera de sonhos autênticos vividos pelos artistas. Por vezes Dalí induzia os seus próprios sonhos de forma intencional, despertando quando entrava no estado do sonho de modo a poder captar as imagens surreais, que são bem patentes nas suas obras.

Apesar do movimento Surrealista ser o maior exemplo da ligação entre o sonho e a arte, a verdade é que muitos outros artistas basearam as suas obras nos seus sonhos, como é o caso dos artistas do movimento Romântico, do qual William Blake e Francisco Goya são claro exemplo. Estes frequentemente obtinham dos sonhos a sua fonte de inspiração. As suas obras apresentavam uma expressão emotiva na forma como eram representados os cenários do mundo dos sonhos. O ponto de partida para qualquer obra Romântica baseava-se na individualidade e sensibilidade do artista.⁴¹

Também é disso exemplo o movimento do Simbolismo, que surgiu como reação ao Naturalismo e ao Realismo, favorecendo valores como o idealismo, a

⁴¹ Honour, Hugh, (1979), *Romanticism*, West view press

espiritualidade, a imaginação e os sonhos. Os Simbolistas acreditavam que a arte deveria representar a verdade absoluta de uma forma indireta, ou seja, através de imagens metafóricas ou simbólicas. Alguns artistas que se basearam nos sonhos foram Gustav Moreau, e Frida Kahlo.⁴²

No entanto nem todas as análises de sonhos são feitas pictoricamente, havendo livros caracterizados pela análise dos sonhos, como por exemplo as Cabalas Italianas, ou *La Smorfia* (fig. 2 a 4) do nome Morpheus (Deus dos sonhos), que não são mais do que livros que interpretavam os sonhos de modo a obter números de lotaria. Estes livros, de origem incerta, contêm imagens de sonhos específicos, organizadas por números.⁴³

Noutros casos é possível encontrar interpretações ilustrativas de sonhos por parte de personalidades fora do meio artístico pictórico, tais como Marcel Proust e Vitor Hugo, ambos escritores franceses que nos seus livros de notas rabiscavam por vezes os sonhos da noite anterior. [⁴⁴]

⁴² Balakien, Ana Elizabeth, (1967), *The symbolist movement: a critical appraisal*, Michigan, Random House

⁴³ Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág.159

⁴⁴ Lewis, James R.; Oliver, Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press



Fig. 2; Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 160, "Il mezzo piú sicuro di vincere al lotto" (1776)



Fig. 3; Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 162, "Lotto"



Fig .4; Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press, pág. 163, "Lotto"

3 Enquadramento artístico

Com base na pesquisa de imagens criadas a partir de sonhos, foi levada a cabo uma abordagem mais aprofundada relativamente à questão da inspiração da arte nos sonhos, tendo como principal objetivo uma investigação com o enfoque nos artistas mais relevantes para o tema desta dissertação. Esta selecção foi efectuada imparcialmente relativamente ao resultado final das obras dos artistas, isto é, sem preferências em termos de apreciação pessoal no que concerne às suas obras.

Todos os artistas seleccionados produziram obras inspiradas de qualquer modo no mundo onírico, seja em sonhos seus ou em sonhos de outros, característica intrínseca do projeto realizado nesta dissertação.

O conjunto dos artistas estudados foi dividido em dois grupos: os que se basearam em sonhos reais, e os que se inspiraram nos sonhos de uma forma geral. Apesar do tema desta dissertação ser a passagem de um sonho para a linguagem do desenho, não se deve ignorar a existência de imagens que tenham qualquer tipo de origem no sonho, pois estas também têm um fundamento importante na investigação efetuada.

Assim sendo, encontram-se no primeiro grupo os artistas que reproduziram os seus próprios sonhos nos quais se incluem: Marcel Proust, Vitor Hugo, Salvador Dalí, Frida Kahlo e Robin Whitmore, enquanto que, no segundo grupo, se encontram os artistas que encontraram inspiração no mundo onírico, produzindo obras com as suas características, tais como: Francisco Goya, Henry Fuseli, William Blake, e Max Ernst.

3.1 Arte baseada no sonho

3.1.1 Franz Kafka, Vitor Hugo e Marcel Proust

Nesta fase da Dissertação serão referenciados principalmente pintores que interligaram as suas obras com a temática do sonho, no entanto também podemos referir, excepcionalmente, alguns esboços/desenhos criados aparentemente de forma casual por artistas literários, tais como Franz Kafka, Vitor Hugo e Marcel Proust. Eles também produziram alguns desenhos com base em sonhos seus.

Apesar de não existirem provas concretas, pressupõe-se que o desenho da figura 5 representa um sonho de Franz Kafka, escritor alemão autor de “Die Verwandlung”⁴⁵. No desenho de Kafka aparece um homem sem calças a caminhar num telhado sorrateiramente com os seus olhos fechados, possivelmente a dormir. O homem representado poderá estar a sofrer uma crise de sonambulismo, criando neste caso uma alusão ao livro “*Schlafwandler*”⁴⁶ de Arthur Hollitscher, publicado em 1919. De qualquer forma, é um facto que Kafka mostrava interesse pelo tema da psicanálise, explorando a natureza absurda da interpretação de sonhos Freudiana.

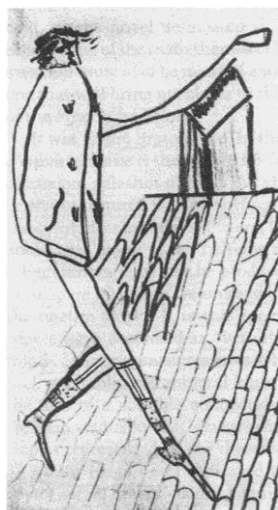


Fig. 5; Grandelman, Claude, (1994), *The artist as “traumarbeiter”*: on sketches of dreams by Marcel proust, Yale French studies, Writing and Drawing, “Man on the roof or sunambulist”; Franz Kafka; pág.15

⁴⁵ A Metamorfose (1915)

⁴⁶ Sonâmbulo

Vitor Hugo, escritor, poeta e dramaturgo francês, autor de “*Les Misérables*”⁴⁷ e “*Notre-Dame de Paris*”⁴⁸, também conservou alguns desenhos realizados casualmente, a que o próprio poéticamente titulava de “*Soleils d’encre*”⁴⁹. Apesar de Hugo nunca ter confirmado que os seus desenhos se tivessem de facto baseado nos seus sonhos, não há dúvida de que estes desenhos meio abstractos tiveram algum tipo de inspiração no mundo onírico. As figuras bizarras que vão aparecendo nos blocos de Hugo poderão mesmo ser tentativas de registo de sonhos do autor. No caso de uma certa imagem, infelizmente não encontrada, consegue-se distinguir um pesadelo possivelmente relacionado com uma situação dramática na vida do autor. A imagem revela uma mão a tentar sair da água, como num pedido mudo de auxílio. Este desenho poderá ter uma ligação com a morte da filha mais velha de Vitor Hugo, que se afogou no rio Sena em Paris.

Marcel Proust foi um escritor e crítico do início do séc. XX, autor da obra “*À la recherche du temps perdu*”⁵⁰.

Como literário, Proust sentia uma certa inveja dissimulada dos pintores em geral. De modo a satisfazer a sua aspiração falhada, este mantinha vários rascunhos e desenhos que realizava no seu bloco de notas. Dentro de alguns dos seus manuscritos Proust preenchia as margens, ou folhas deixadas em branco, com centenas de rabiscos fossem de anotações ou de elaboradas caricaturas. Muitos destes desenhos eram representações de personagens das obras do autor. Contudo, apenas um desenho é digno de destaque, uma reprodução de um sonho de Proust, que foi verbalmente descrito no início da obra literária de Proust “*À la recherche du temps perdu*”. Neste sonho (fig. 6) aparece Proust sentado na sua cama com os lençóis puxados na direcção do seu peito, como se o sonhador tivesse acabado de acordar de um pesadelo. Em simultâneo com esta acção, uma mulher encontra-se deitada em cima do sonhador e a olhar para ele. Esta mulher, segundo Proust, “*surgiu no limiar de um momento de prazer: foi criada pelo sonho mesmo a tempo de me fazer crer que ela era a causadora de tal de prazer*”⁵¹. [52]

⁴⁷ Os Miseráveis (1862)

⁴⁸ O Corcunda de Notre-Dame (1831)

⁴⁹ Sóis de tinta

⁵⁰ Em busca dos tempos perdidos (1913-1927)

⁵¹ Grandelman, Claude, (1994), *The artist as “traumarbeiter”: on sketches of dreams by Marcel proust*, Yale French studies, Writing and Drawing, pág. 126

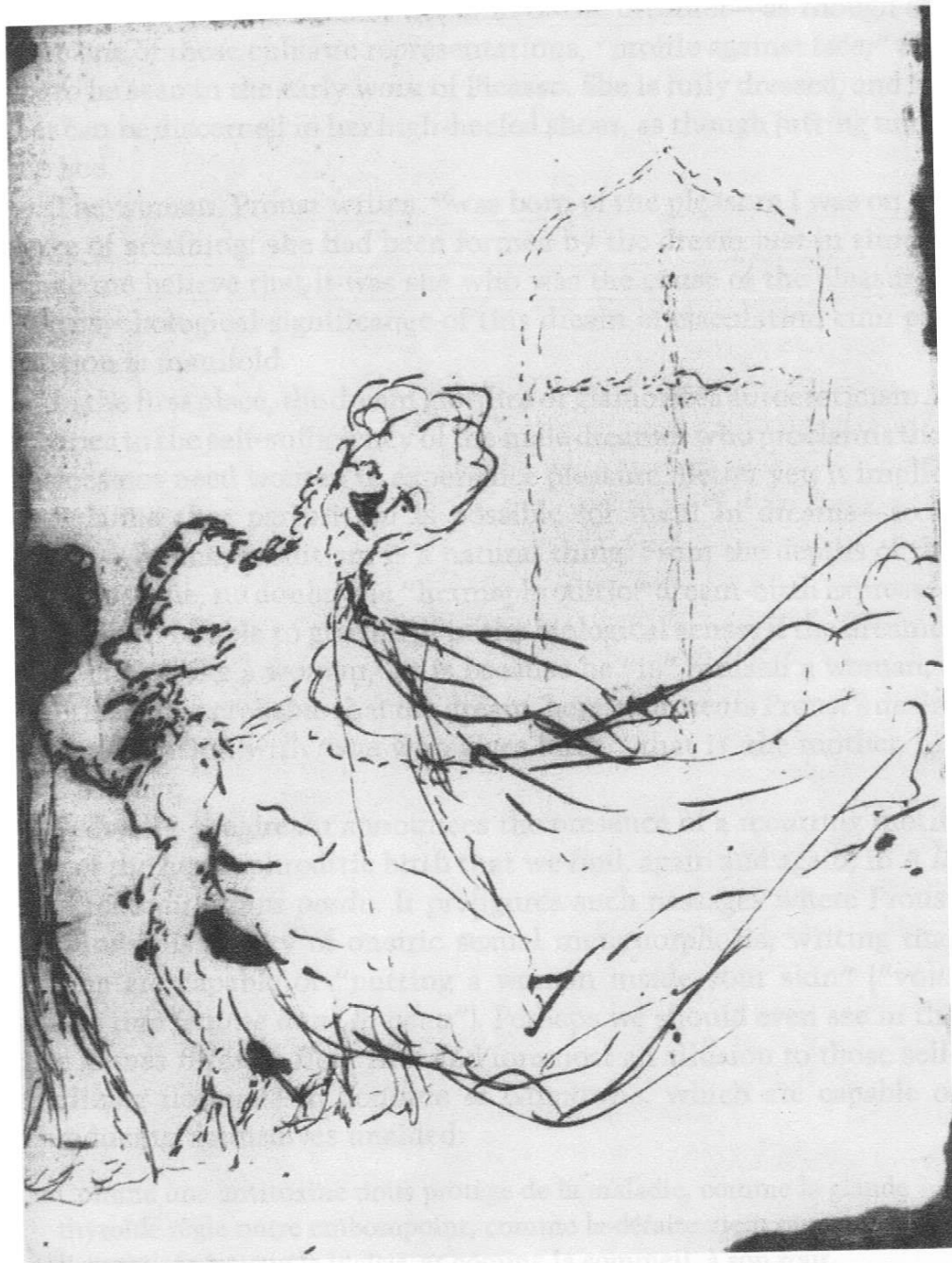


Fig. 6; Grandelman, Claude, (1994), *The artist as "traumarbeiter": on sketches of dreams by Marcel proust*, Yale French studies, Writing and Drawing, "Parturition dream"; Marcel Proust; pág.17

⁵² Grandelman, Claude, (1994), *The artist as "traumarbeiter": on sketches of dreams by Marcel proust*, Yale French studies, Writing and Drawing

3.1.2 Salvador Dalí

Dalí era um artista exemplar no que toca ao domínio técnico, tendo tido a influência dos mestres Renascentistas. Era principalmente reconhecido na sua época pelas imagens bizarras retiradas da sua mente altamente imaginativa. Tinha a identificação perfeita do ideal Surrealista, um perfil lunático, alucinatório, uma loucura misturada com uma grande dose de excentricidade, genialidade, megalomania e egocentrismo. De acordo com o próprio *“As duas maiores felicidades que podem suceder a um pintor são: 1º. Ser espanhol, 2º. Chamar-se Dalí”*.⁵³

Foi provavelmente o primeiro artista a acompanhar as descobertas da Psicanálise e a utilizá-las nas suas obras. O seu método de trabalho consistia em enquadrar na pintura as visões que se formavam no seu subconsciente durante o sono, e também em vigília. A sua crença na superioridade dos sonhos e do acaso era entendida como um instrumento de pesquisa e de exploração, como forma de atingir os seus fins. Afirmava que não tinha interesse nos valores estéticos, mas sim na apresentação de motivos associados ao irracional. Chegou a *“(...) colocar o cavalete aos pés da cama para, antes de adormecer, se poder concentrar sobre o quadro inacabado, com o objectivo de conduzir os seus sonhos na direcção sugerida pelo desenvolvimento da produção”*. *“Uma vez liberto de qualquer tipo de controlo racional, apontava tudo o que lhe vinha à mente, minuciosamente, como um louco”*⁵⁴. No entanto algumas das suas obras foram influenciadas por fotografias antigas da sua infância, e por recordações de acontecimentos vividos com a sua ama, na praia.

Aos 14 anos iniciou experiências impressionistas sob a influência de Ramón Pichot. Mais tarde, em 1920, sofre influências do Futurismo italiano através de catálogos e manifestos provenientes de Paris. Em 1929, liga-se ao Surrealismo no qual se integra perfeitamente.

⁵³ Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen, página 7

⁵⁴ Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen, pág. 37

O interesse por filósofos como Kant, Descartes, Nietzsche, Spinoza durante a sua juventude, e a admiração que tecia por Freud (que viria a conhecer pessoalmente anos mais tarde), bem como pelas suas ideias sobre Psicanálise, foram também uma ajuda na composição plástica e simbólica das suas obras, permitindo-lhe ao mesmo tempo a exteriorização do irracional e do inconsciente, tal como defendia o Surrealismo.

Mais tarde retorna ao estilo Neo-Clássico, criando muitos quadros religiosos, dos quais se destacam “A Madona de Port Lligat” e “A Última Ceia”, no entanto as características do Surrealismo, a influência e os símbolos freudianos estarão sempre presentes até ao final, na sua obra, a saber: As muletas e os dentes eram símbolos das suas fantasias sexuais; os excrementos simbolizavam do terrorismo; os receios, traduzia-os através de figuras pictóricas como os leões e as formigas; simbolizava as ilusões com o sangue; os gafanhotos simbolizavam a aversão ao autoritarismo do pai. Os alimentos estiveram presentes em muitas das suas obras como símbolos de recordações da sua infância e relações freudianas com a mãe.

Dalí produziu mais de 1500 quadros ao longo da sua carreira, mas também inúmeras ilustrações para livros, litografias, desenhos para cenários e trajes de teatro, uma grande quantidade de desenhos, dezenas de esculturas, entre vários outros projetos. ^[55]

⁵⁵ Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen



Fig. 7; Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador *Dalí*, edição portuguesa, Tashen, (1944) “Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar”, pág.25

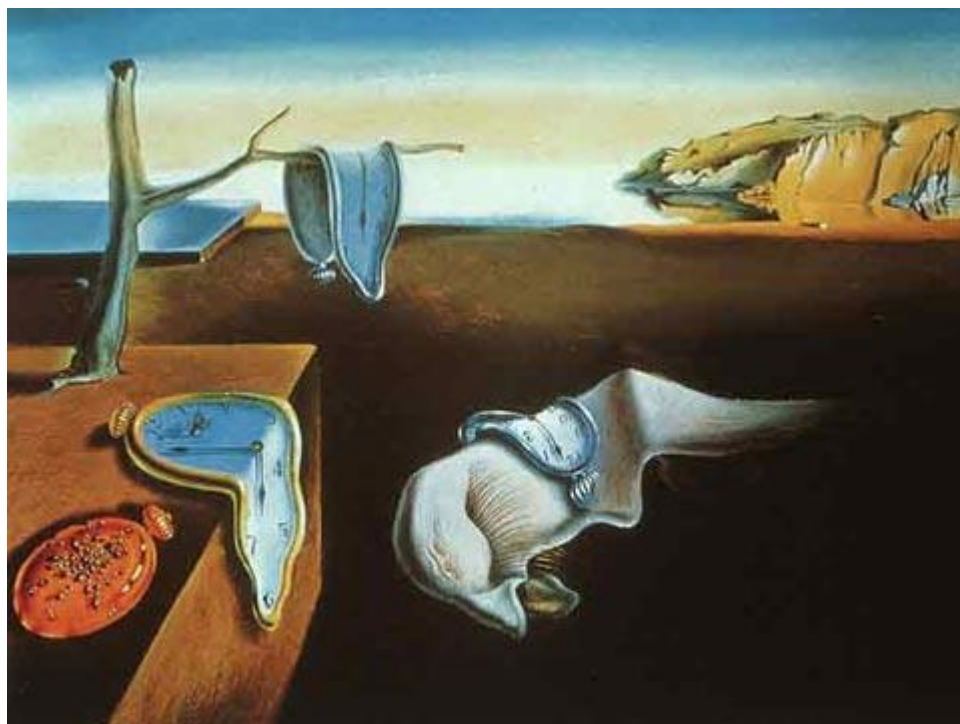


Fig.8; Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador Dalí, edição portuguesa, Tashen, (1931), "*La persistencia de la memoria*", pág. 7

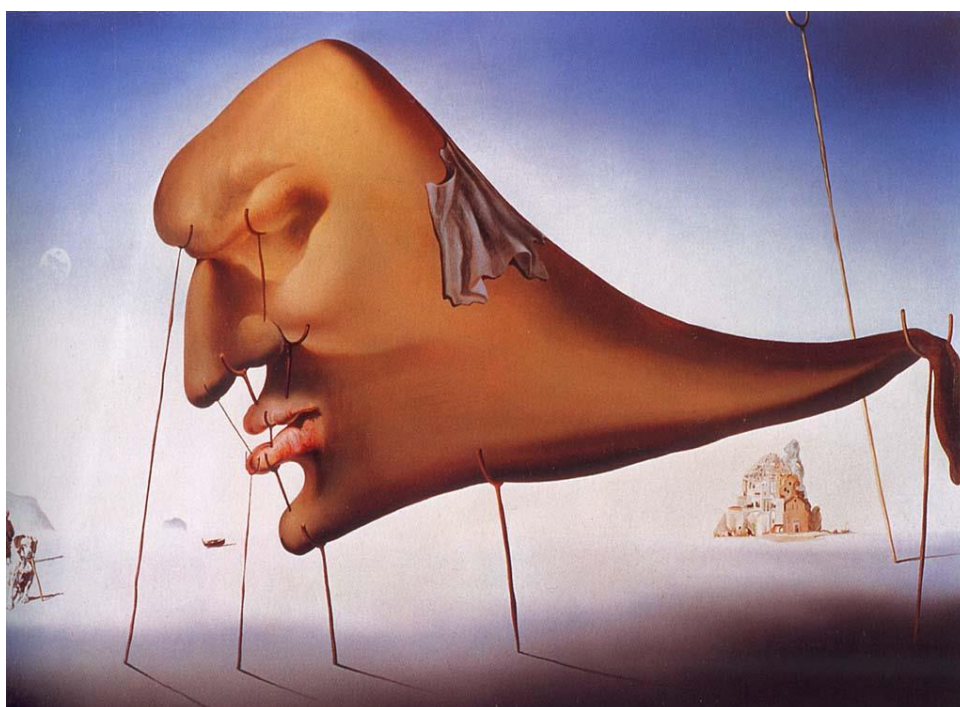


Fig.9; Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), Salvador Dalí, edição portuguesa, Tashen, (1937), "*El sueño*", pág. 30

3.1.3 Frida Kahlo

Frida Kahlo foi uma das mais influentes artistas no México no séc. XX, sendo mundialmente conhecida. Ficou famosa pelas suas pinturas *Naïves*, baseadas no sofrimento do seu dia-a-dia, provocado por um acidente que lhe causou a fractura da coluna cervical, lesão que a atormentou até ao fim dos seus dias.

As primeiras obras de Frida apresentam uma composição frontal com pequenas deformações e mudanças repentinas de escala, característica da pintura popular mexicana. Frida inspirava-se nas pinturas mexicanas: representações de santos e virgens, ex-votos, e retratos populares do séc. XIX. No início da sua produção artística começou por realizar retratos vagamente simbolistas e composições futuristas. No final dos anos trinta do séc. XX já havia alcançado o perfeito domínio de técnica, mas sem abandonar os elementos *naïfs* típicos das suas obras. “*A pintura de Frida Kahlo aparece como uma distorção do misticismo popular mexicano vinculando-se ao mesmo tempo com a tradição*”⁵⁶.

Frida manteve as suas composições frontais, incluindo cenários teatrais manifestados na pose das personagens, e nas paisagens de fundo dos quadros. A rigidez destes cenários contrasta com o aspecto *naïf* de alguns elementos, acentuando o aspecto primitivo dos seus quadros. Outro aspeto relevante nos quadros de Frida é o facto de se inspirar na sua própria vida para criar as temáticas das suas pinturas. Segundo Richard Belton os quadros de Frida podem ser considerados “(...) *manifestações da sua angústia psicológica e física (...)*” e também uma “(...) *auto-exploração tal como as interligações artificiais do Surrealismo (...)*”⁵⁷.

Os quadros de Frida podiam ser considerados Surrealistas pelos seus cenários abstratos e algo “esquizofrénicos” no seu imaginário, mas, Frida, assumia as suas obras como representações da realidade “*Pensavam que eu era Surrealista, mas não fui. Nunca pintei sonhos, só a minha realidade*”⁵⁸. Apesar de Frida se basear na sua “realidade”, as suas obras não podiam ser consideradas realistas. No máximo podiam

⁵⁶ Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Kahlo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, pág. 25

⁵⁷ Lindauer, Margaret, (2011), *Devouring Frida*, Wesleyan university press, pág.87

⁵⁸ Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Kahlo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, pág. 31

ser consideradas criações individualistas, manifestadas através de representações surreais. Em 1938 a mudança nas suas obras resulta num contacto directo com o surrealismo. “Comparando a ingenuidade de estilo e a intensidade dramática das suas primeiras obras como “Hospital Henry Ford” com a complexidade e penetração da obra “Lo que el agua me dio”, nota-se nesta última uma fascinação pelos enigmas e pelas implicações psicológicas do surrealismo”⁵⁹. Nesta obra, “Lo que el agua me dio” (fig. 12), Frida reproduz uma cena onírica em que lhe aparecem a flutuar na banheira uma série de imagens dispostas irracionalmente, aparecendo entre elas o seu corpo estrangulado. [⁶⁰]



Fig. 10; Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, (1937), “*Mi Nana y yo*”, pág. 155

⁵⁹ Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, pág. 55

⁶⁰ Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos

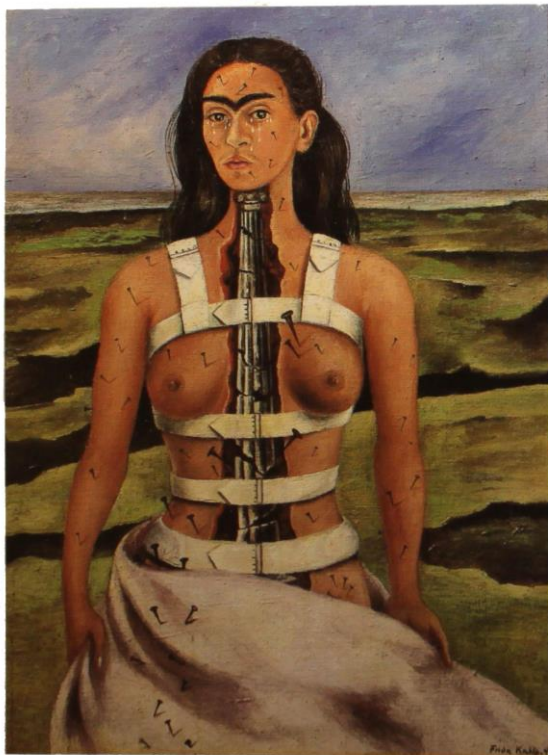


Fig. 11; Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministerio de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, (1944), "La columna", pág. 170



Fig. 12; Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministerio de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos, (1939), "Lo que el agua me dio", pág. 30

3.1.4 Robin Whitmore

Robin Whitman é um artista londrino e um blogger. No início da sua carreira foi um retratista nas ruas de Berlim, onde reparou no fascínio do público que o observava a desenhar. A partir desta observação, passou a encarar os seus trabalhos como forma de estimular e abrir diálogos, trabalhando em clubes nocturnos e em locais públicos onde realizava a sua pesquisa. Nestes locais procurava pessoas que lhe descrevessem uma memória ou uma fantasia, a qual desenhava e depois projetava em grande escala numa actuação ao vivo.

Em 2006 começou a publicar esporadicamente no seu *blog* desenhos dos seus sonhos acompanhados da sua história (fig. 13 a 17), em conjunto com outros trabalhos também baseados nos sonhos, nomeadamente: instalações, esculturas e fotografias. Mais tarde, em 2007, estes desenhos iriam fazer parte de uma outra performance, a “Dream Diary Performance”, em que passavam imagens projetadas de sonhos desenhados pelo artista, ao mesmo tempo que se ouvia a narração das histórias pela voz de Whitman. A sequência de catorze imagens mudava a cada quinzena e provinha de livros produzidos pelo artista, sendo que a cada um correspondia um mês do ano.

Por preferência do artista, a exposição das suas obras tem sido efetuada em locais sem qualquer ligação ao cenário artístico, afastando-se assim das galerias. [⁶¹]

⁶¹ Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>

Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary notes*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://rw-dreamdiarynotes.blogspot.pt/>>

Whitmore, Robin, (2006), *Collected dreams*, [consult.2015-02-15] Disponível em

<<http://collecteddreams.blogspot.pt/>>

Thursday, October 02, 2008

Lizard Man



I glimpse a man with the head of a lizard walking past
an empty room.

Fig. 13; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em <http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>, (2008), "Lizzard man"

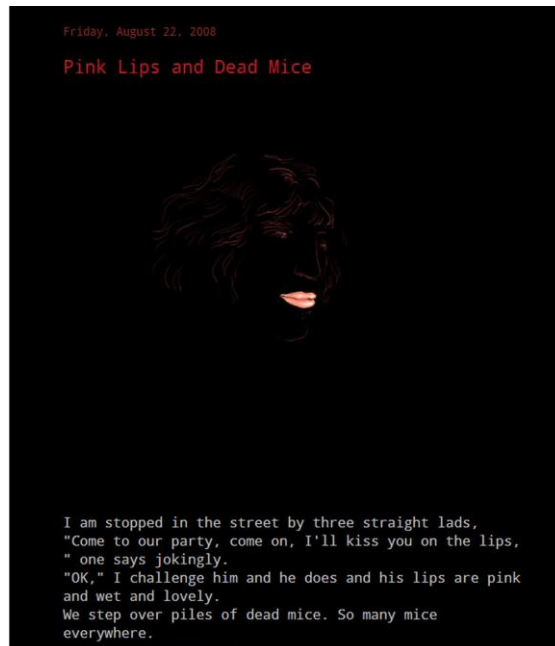


Fig. 14; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*,
 [consult.2015-02-15] Disponível em
 <<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2008),
 "Pink lips and dead mice"

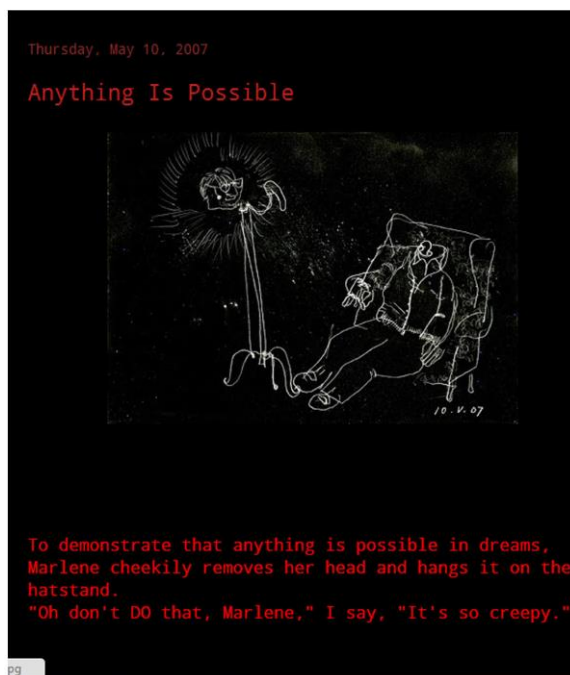


Fig. 15; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*,
 [consult.2015-02-15] Disponível em
 <<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2007),
 "Anything is possible"

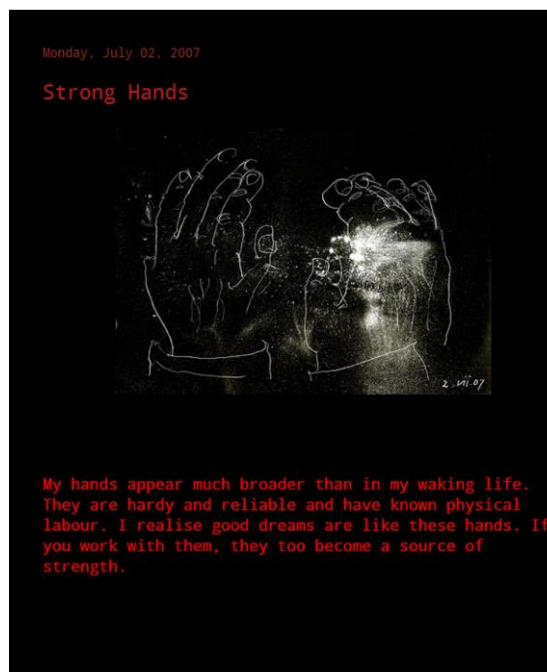


Fig. 16; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*,
[consult.2015-02-15] Disponível em
<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2007),
“Strong hands”

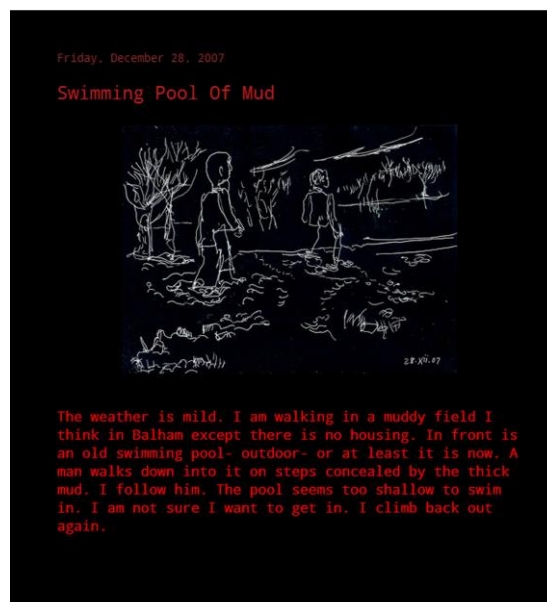


Fig. 17; Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*,
[consult.2015-02-15] Disponível em
<<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>, (2007),
“Swimming pool of mud”

3.2 Arte inspirada no sonho

3.2.1 Henry Fuseli

Henry Fuseli, nascido em Zurique como Johann Heinrich Füssli a 7 de Fevereiro de 1741, foi um pintor Suíço e teórico da arte que viveu grande parte da sua vida em Inglaterra, sendo um dos primeiros artistas e escritores exilados do século XX, tal como Kandinsky e Picasso. Apesar dos anos que viveu em Inglaterra, nunca deixou de ser considerado um expatriado pelos Ingleses.

Na sua infância viveu uma atmosfera tanto de estimulante como de autoritária. O seu pai, apesar de ser um retratista muito viajado e um teórico de arte, não aprovava a ingressão de Fuseli no mundo das artes, preferindo introduzi-lo na igreja. Mais tarde Fuseli chegou à conclusão, muito avançada para a época, de que a arte e a moralidade nada tinham em comum.

Fuseli iniciou-se tardiamente na pintura, tendo começado sem qualquer tipo de formação, contactos ou mecenas. Em 1763, com apenas 22 anos, Fuseli saiu da Suíça e foi para Inglaterra, onde se encontrou rodeado de várias atividades sociais e literárias e em pouco tempo ganhou uma posição considerável no mundo artístico.

Em 1770 viajou para Roma com o intuito de praticar a pintura, acabando por alterar o seu nome de Füssli para um considerado mais sonante Fuseli. Lá, desenvolveu um novo estilo de pintura, centrando-se na figura humana e nas emoções. A arquitetura quase não desempenhou qualquer papel nos seus quadros, sendo que a composição do espaço envolvente das personagens se caracterizava principalmente por acentuações de claro-escuro, gestos amplos e movimentos energéticos, desvanecendo-se gradualmente na escuridão. A escolha das cores nos seus quadros transmitia um aspeto de estatuária às suas figuras, através da sobreposição das cores claras ou da utilização do esfumado, o que produzia um efeito de brilho prateado nas suas pinturas.

Ao regressar a Londres em 1779, então já considerado famoso, foi responsável pela introdução de representações de cenas da literatura, mitologia e da história na arte Inglesa, e possivelmente do movimento Neoclássico. Nesta fase, em conjunto com

outros artistas, Fuseli veio a participar na publicação da “Shakespeare Gallery” de John Boydell, que incluía diversas ilustrações de peças de Shakespeare. Fuseli interpretou algumas peças, tais como “Macbeth”, “Hamlet” e “Henry VIII”, esta última retratando o sonho da Rainha Katherina (fig.19).

Numa segunda fase da sua obra, Fuseli mostra-se focado no tema do sobrenatural, invocando todo o tipo de cenários aterrorizantes e prazeres ambíguos do subconsciente. Fuseli mostrou sempre interesse na mente humana, mais particularmente na loucura. Ocasionalmente chegou a realizar retratos de pacientes de hospitais e asilos. Nas suas obras é retratado o tema da “psico” humana com todas as suas emoções, em detrimento da dinâmica da história retratada. Nelas surgem emoções como: crueldade, rudez, obsessão, perversão, fúria, inveja, tristeza, desejo, loucura e, principalmente e acima de todas, o terror. O maior exemplo deste tipo de obras foi “The nightmare” (fig. 20), um ícone do terror que representa uma alucinação de uma mulher no seu “*boudoir*”⁶², a ser oprimida por uma criatura feroz e um cavalo com olhos brilhantes. Esta obra representa os pesadelos no geral num conteúdo subjetivo, algo que na época era considerado novo. Pode concluir-se que nas suas obras Fuseli realiza um diagnóstico psíquico das suas personagens, o que pode ser interpretado como uma aproximação do movimento Romântico.

Para além do psíquico humano, com os seus pesadelos e espectros aterrorizantes, Fuseli mostrava também interesse no mundo fantasioso, retratando fadas em muitas das suas pinturas. Estas criaturas não eram tratadas como imagens surreais mas como verdadeiras espécies, criadas com pormenores baseados em insectos: antenas, asas, olhos esbugalhados e membros delgados (fig. 18).

A 17 de abril de 1825 Henry Fuseli faleceu. Ao longo da sua vida produziu mais de 200 pinturas, expondo apenas uma pequena parte delas, e cerca de 800 desenhos e gravuras. [⁶³]

⁶² Quarto privado

⁶³ Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares: Fuseli, Blake and the romantic imagination*, Michigan, Tate publishing



Fig. 18; Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares: Fuseli, Blake and the romantic imagination*, Michigan, Tate publishing, (1595-1596), "A midsummer's night's dream", pág. 159



Fig. 19; Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares: Fuseli, Blake and the romantic imagination*, Michigan, Tate publishing, (1613), "Henry VIII", pág. 152



Fig. 20; Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares: Fuseli, Blake and the romantic imagination*, Michigan, Tate publishing, pág. 14, "The Nightmare" (1781)

3.2.2 Francisco Goya

Durante vários anos Francisco Goya foi o pintor principal da Corte Espanhola, tendo sido um dos pintores românticos mais reconhecidos na sua época, servindo de inspiração para os artistas modernistas sendo que também produziu muitas obras na área da gravura.

Francisco Goya viveu entre os anos de 1746 e 1828. Durante a sua vida criou uma grande quantidade de obras: cerca de 500 pinturas a óleo e murais, cerca de 300 gravuras e litografias, e algumas centenas de desenhos.

Goya era um liberal, a sua atenção para com as condições sociais e problemáticas, em termos de exploração por parte dos que estavam no poder, foram tema para muitas das suas obras. Apesar do seu pragmatismo, Goya mostrava interesse pela fantasia e pelo sobrenatural. Algumas das suas obras mais conhecidas representam pesadelos, como por exemplo as obras “Saturno devorando a su hijo” (fig.25) e “El sueño de la razón produce monstruos” (fig. 22) oriundos da colecção de desenhos “Los Caprichos” (fig. 21 a 24). Outras obras que representam o lado obscuro de Goya consistem em retratos de pacientes do manicómio de Saragoça, e a representação pictórica de rituais de bruxas. O tema da bruxaria passou a interessar Goya no final do séc. XVIII, resultando em diversas obras, como sejam um conjunto de seis pinturas com esta temática, sendo a mais famosa de entre elas o quadro “*El Aquelarre*” (fig. 26).⁶⁴

Em 1797 Goya iniciou a execução de uma colecção de 26 desenhos em aparo, intitulados “Suenos”, sendo estes uma possível versão gráfica dos sonhos literários do escritor satírico Francisco de Quevedo, segundo Patrick Doorly (“*The truth about art*”). Mais tarde, baseando-se na colecção “Seños” e utilizando alguns dos desenhos realizados, Goya começa uma nova colecção à qual iria dar o nome de “Los Caprichos”, uma série de desenhos baseados na sátira e na caricatura. Esta série de 82 ilustrações, terminada em 1799, abordou o carácter do povo espanhol da época, depreciando a alma humana. Através do mundo fantástico das suas ilustrações, Goya conseguiu interpretar livremente a sua visão pessimista do mundo, do Homem e da sociedade. [⁶⁵]

⁶⁴ Gomm, Sarah Carr, (2011), *Francisco Goya*, Parkstone international, pág.131

⁶⁵ Gomm, Sarah Carr, (2011), *Francisco Goya*, Parkstone international



Fig. 21; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo crítico*, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1799) , “El sueño de la razón produce monstruos”, pág. 243

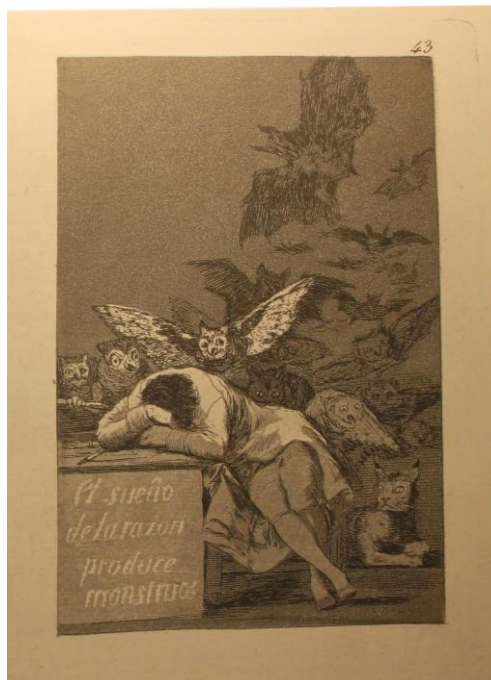


Fig. 22; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo crítico*, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1799), “El sueño de la razón produce monstruos”, pág. 243



Fig. 23; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo crítico*, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1799), "Linda Maestra", pág. 345

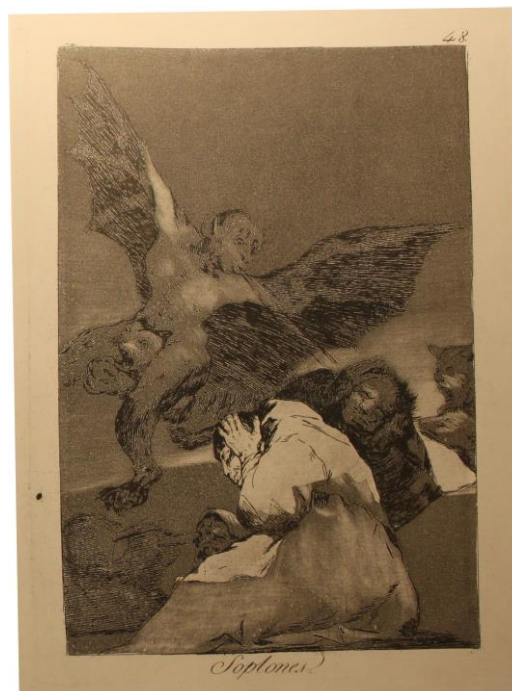


Fig. 24; Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo crítico*, Barcelona, editorial Gustavo Gili, (1707-1798), "Soplanes", pág. 265



Fig. 25; Glendinning, Nigel, (1994), *Spanish inventory references to paintings by Goya, 1800-1850: originals, copies and valuations*, Londres, The Burlington magazine for connoisseurs, (1819-1823), "Saturno devorando a un hijo", pág.24



Fig. 26; Glendinning, Nigel, (1994), *Spanish inventory references to paintings by Goya, 1800-1850: originals, copies and valuations*, Londres, The Burlington magazine for connoisseurs, (1797-1798), "El aquelarre", pág. 131

3.2.3 Max Ernst

Max Ernst foi um pintor, escultor, poeta, e um dos pioneiros dos movimentos Dadaísta e Surrealista. Nasceu a 2 de abril de 1891 em Brühl na Alemanha.

Os seus primeiros trabalhos datam do período precedente à Primeira Guerra Mundial, altura em que Ernst estudava na Universität Bonn. Cedo aprendeu técnicas essenciais de pintura ao observar o seu pai Philipp, professor num instituto para surdos e pintor amador. Após a guerra, para desagrado do seu pai, abandonou os estudos e começou a organizar exposições Dadaístas em Colónia com Johannes Theodor Beargold e Hans Arp. Mais tarde veio justificar o facto de ter feito uma escolha não profissional mas diletante. O próprio alegava que *“nenhum ensinamento é necessário para quem nasce artista”* e que, neste caso, *“a expressão ser autodidacta é falsa”*.⁶⁶

No período após da Primeira Guerra Mundial as composições de Ernst evocam a destruição e violência vividas pelo artista durante o seu serviço na guerra, sendo feita alusão a materiais metálicos como pedaços de máquinas.⁶⁷ Nas suas obras, Ernst transmite-nos uma contradição entre um mundo idílico e um mundo de pesadelos, tornando-se difícil categorizar o seu trabalho. Contudo podemos definir um aspecto primordial nas suas obras, sendo este a técnica da Collage⁶⁸. Esta técnica foi inspirada em publicações de ilustrações reproduzidas em série entre final do séc. XIX e o início do séc. XX. Fotomontagens, misturas de vários elementos, pintura sobre colagens, tudo isto constituía o puzzle das obras de Ernst. A sua característica imperceptível era intencional de modo a dissuadir qualquer tentativa de interpretação. Segundo Freud, as obras de Ernst eram *“Terreno carregado de conteúdo de sonhos”*⁶⁹. Apesar de explorar o tema da psicanálise, Ernst não estava interessado em tentar interpretar o conteúdo das suas obras, muito pelo contrário, favorecia o mistério do sonho em detrimento da sua análise. No fundo empregava a investigação de Freud com ironia.

⁶⁶ Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, pág 7

⁶⁷ “Massacre of the innocent” (1920)

⁶⁸ Composição feita a partir do uso de matérias de diversas texturas, ou não, sobrepostas ou colocadas lado a lado, na criação de um motivo ou imagem

⁶⁹ Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, pág. 8

Uma situação crucial para o seu desenvolvimento como artista foi o facto de Ernst ter participado em seminários de psicologia na clínica psiquiátrica de Bona, onde entrou em contacto com arte de doentes mentais. Este interesse pelo tema da psicanálise veio revelar-se na sua adesão ao movimento Surrealista, no qual desempenhou um papel proeminente. Segundo uma afirmação de André Breton “*De facto, o Surrealismo encontrou confirmação nas Collages de Ernst de 1920, que revelaram um novo conceito visual.*”⁷⁰. No seu período surrealista realizou várias obras fundamentadas em técnicas semiautomáticas como a Frottage ⁷¹ e a Grattage ⁷² em obras como: “*Oedipus Rex*” (fig. 27), “*Castor and pollution*” (fig.28), “*Saint Cecilia*” (fig.29), “*The wavering woman*” (fig.30) e “*Ubu Imperator*” (fig.31).

No final dos anos 1930 Ernst começa a utilizar a técnica da Decalcomania⁷³, utilizada anteriormente por Justinus Kerner, George Sand e Vitor Hugo, no séc. XIX, trata-se de uma técnica associada à acção do subconsciente. Já nos anos 1920 os Surrealistas haviam utilizado esta técnica, tal como o registo de sonhos, e o jogo do Cadavra Exquis⁷⁴. Obras como “*Totem und Taboo*” (fig.32) tornaram esta técnica uma imagem de marca de Ernst.

A 1 de abril de 1976 Ernst morre, deixando para trás inúmeras pinturas, litografias, desenhos, collages e esculturas. [⁷⁵]

⁷⁰ Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, pág.3

⁷¹ Técnica de desenho, criada por Max Ernst, que utiliza um lápis ou outra ferramenta de desenho para realizar uma “fricção” sobre uma superfície texturizada.

⁷² Técnica utilizada em pintura em que a tinta, normalmente húmida, é raspada da tela.

⁷³ Técnica utilizada em pintura em que são prensados, sobre tinta espessa e húmida, vários tipos de materiais. Após a remoção dos materiais colocados na superfície pintada revelam-se vários padrões aleatórios

⁷⁴ Jogo inventado por artistas Surrealistas. O jogo consiste na realização de uma frase ou desenho com a colaboração de outras pessoas, sendo que cada participante desenha ou escreve apenas uma porção de cada vez até formar o objecto final.

⁷⁵ Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art



Fig. 27; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, (1922), "Oedipus Rex", pág. 236



Fig. 28; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, (1923), "Castor and pollution", pág. 115



Fig. 29; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, (1923), "Saint Cecilia", pág. 110



Fig. 30; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, pág. 112, (1923), "The wavering woman", pág. 112



Fig. 31; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, (1923), "Ubu emperor", pág. 113



Fig. 32; Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art, (1941), "*Totem and taboo*", pág. 107

3.2.4 Winsor Mccay

Winsor Mccay (1867-1934) foi um cartonista e animador americano autodidata de grande mérito. Durante os seus anos de formação trabalhou dez anos em “*Dime Museums*” nas cidades de Cincinnati e Chicago, uma espécie de centros de entretenimento para a classe operária, nos quais realizava *posters*. Winsor era um homem ambicioso, estando sempre atento à competição e procurando ser inovador. Procurava elevar o nível artístico dos desenhos de modo a atrair um público mais sofisticado.

Mais tarde foi convidado a trabalhar no jornal “New York Herald”, onde produziu algumas entre as suas melhores obras como: “Dream of the Rarebit Fiend” (fig. 35); “Little Sammy Sneeze” (fig. 34) e “Little Nemo” (fig. 33). As suas obras aproximavam-se do academismo com os seus traços realistas e em especial a sua atenção ao desenho da arquitectura. Abordava temas do Velho Testamento tais como: a moral, a ganância, a preguiça e a fé, e; o sistema sensorial, ou funções corporais, testemunhados nas obras: “Little Nemo” (o sonho); “The story of Hungry Henrietta” (a fome); “Little Sammy Sneeze” (o espirro); e “Dream of the Rarebit Fiend” (o sonho). Algumas das suas influências foram: a decoração de Arte Nova; o desenho sublinhado de vitrais e *posters*; e os temas românticos e fantásticos.

O sonho era um aspecto importante nas obras de Winsor McCay, sendo exemplos: sonhar acordado, pesadelos, fantasias da juventude, o medo do desconhecido, etc. De entre o seu conjunto de bandas desenhadas, a sua obra-prima foi “Little Nemo”, baseada em sonhos fantásticos. Lançada em 1905, esta foi a sua obra mais famosa de banda-desenhada, constituída por uma página publicada semanalmente, ilustrando (a cores) os sonhos de um menino de seis anos. Todas as semanas surgia uma nova ilustração com um sonho diferente, que terminava com o menino a acordar. Nos seus sonhos Nemo viajava em cima da sua cama sendo que esta conseguia andar, correr, crescer, voar e flutuar e explorava um mundo mágico repleto de paisagens fantásticas em constante mutação.

A banda desenhada “*Little Nemo*” não surgiu apenas da imaginação de McCay,

mas também foi inspirada na tradicional Pantomima de Natal Britânica⁷⁶ e nas ilustrações da revista parisienne *Maison Quantin*. No entanto esta destaca-se pela sua originalidade, sendo que a composição da página se diferencia das restantes obras contemporâneas em aspectos como: a constante mutação das paisagens; e a forma como McCay envolve o público na história, proporcionando a sensação de vertigens, tontura, velocidade e desequilíbrio. “(...) sensações sentidas pelo próprio corpo durante uma visita a um parque de diversões.”⁷⁷. [⁷⁸]



Fig. 33; Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, “*Little Nemo in Slumberland*”, pág. 150

⁷⁶ Ilustrações de cartazes de um musical de entretenimento familiar típico em Inglaterra na época das festas de Natal e do Ano Novo.

⁷⁷ Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, pág. 158

⁷⁸ Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi



Fig. 34; Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, "Little Sammy sneeze", pág. 152

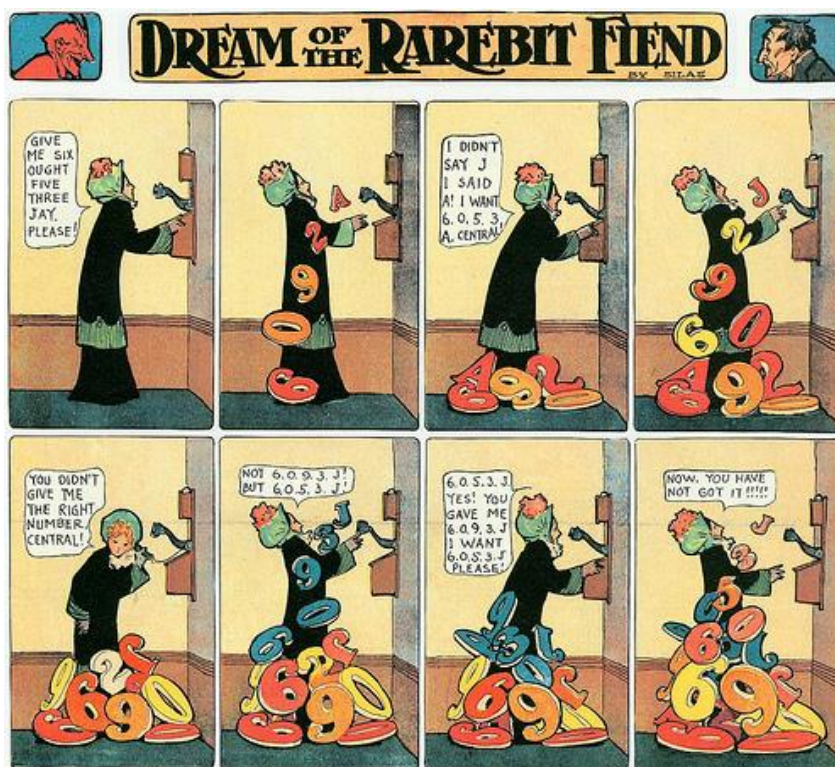


Fig. 35; Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi, "Dream of the rarebit fiend", pág. 155

4 Concretização Visual

4.1 Conceito

Na prática, esta dissertação baseia-se em investigação que tem vindo a ser realizada pela autora ao longo da vida de forma contínua. Desde que se recorda, a autora tem o hábito de partilhar as recordações dos seus sonhos com outras pessoas, um comportamento comum a milhões de pessoas no mundo inteiro, tal como referido no ponto 2.1, “Sonho ao longo da História” (pág. 7).

No entanto apenas um grupo restrito de pessoas, no qual a autora se integra (pág. 5), consegue manter uma recordação permanente dos seus sonhos. Muitas pessoas conseguem, esporadicamente, lembrar-se de um pesadelo ou de um sonho marcante pela positiva, mas nem toda a gente consegue reter a memória do conteúdo de quase todos os seus sonhos. Talvez seja porque os seus sonhos se revelam demasiado confusos, absurdos ou banais, ou simplesmente porque estas pessoas têm um sono mais calmo e relaxado, ao contrário da autora, que chega a falar durante o sono.

Na elaboração desta Dissertação procurou utilizar-se uma particularidade, que para alguns poderá ser vista como banal, por fazer parte de uma rotina diária, que é a capacidade da autora recordar os sonhos de modo a poder transportá-los para o mundo de vigília, e poder partilhá-los na forma de histórias. No início deste trabalho foi utilizado um caderno, colocado na mesa-de-cabeceira da autora de modo a que, quando despertasse, a autora pudesse registar a memória do sonho tanto por escrito como sob a forma de desenho. Ao fim de um ano foi possível reunir cerca de duas dezenas de sonhos considerados interessantes ao nível do conteúdo, sendo que os restantes se revelaram demasiadamente pessoais ou incoerentes para se poder formar uma história. Acima de tudo, pretendeu-se produzir um conjunto de histórias caracterizadas principalmente pela sua temática cómica ou misteriosa.

Na altura da decisão sobre a temática para a dissertação foi seleccionado este projeto, já desenvolvido anteriormente, por se revelar um bom tema passível de ser ilustrado. Tendo em conta que a autora já estava em posse um conjunto de “rabiscos”

de sonhos, deduziu-se que seria a melhor opção de escolha, sendo que iria facilitar a reminiscência dos sonhos.

Contudo, a autora considera que a utilização do conteúdo de um sonho para uma criação artística é no fundo um logro para o típico processo criativo. Ao pegar nesta combinação aleatória de memórias, sentidos e emoções, é gerado um cenário fantástico, atraente pelo seu universo estranho e principalmente ilusório, no fundo o que muitos artistas aspiram alcançar com a sua própria criatividade. Mas tal não deixa de ter as suas adversidades, pois é muito difícil conseguir representar fielmente algo que apenas existe na nossa mente, e que apenas depende da nossa memória para existir. O sonho acaba por assumir uma imagem de idealismo que ganha vida apenas na nossa mente. Este aspeto foi a maior causa de preocupação na produção deste projeto. O facto de existirem tantos pormenores nos sonhos tornou difícil a sua representação no papel, dado que para isso é necessário dispor exactamente do oposto daquilo que um sonho fornece: objectividade e coerência.

Na escolha dos sonhos optou-se pela seleção baseada no seu conteúdo, sendo que foi mostrada predilecção por temas positivos e de preferência—cómicos, com exceção de alguns, que se destacam pelo seu carácter ambíguo. Acima de tudo tentou-se criar um distanciamento de qualquer aspeto que revelasse emoções, como o medo ou o desejo. A decisão de optar por uma base de sonhos da autora não implicou que se tivesse levado a cabo uma interpretação dos mesmos a nível do subconsciente, antes pelo contrário. Chegou-se mesmo a ignorar alguns aspetos marcantes dos sonhos, como a identidade de algumas personagens, ou locais integrantes nos sonhos, de modo a não haver uma ligação óbvia com a vida da autora. Procurou-se assim fazer apenas uma reinterpretação dos sonhos de modo a poder-se transformá-los em pequenas narrativas acessíveis ao público em geral, sem deixar de se ser fiel aos “rabiscos” iniciais com as memórias dos sonhos.

No final foi feita uma seleção de doze sonhos, de acordo com os doze meses do ano, sendo que esse foi o período de tempo utilizado para a recolha dos mesmos. Cada um deles apresenta a sua individualidade, seja pela sua história ou pelo seu estilo de traçado, quase aparentando haver uma multiplicidade de personalidades descritas por cada sonho.

4.2 Esboços Iniciais

4.2.1 Sonho comboio

Situação embaraçosa numa viagem de comboio. Na realidade este sonho surgiu efectivamente durante uma viagem de TGV entre Paris e Barcelona. O desenho abaixo (fig. 36) foi realizado no diário de bordo da viagem da autora.

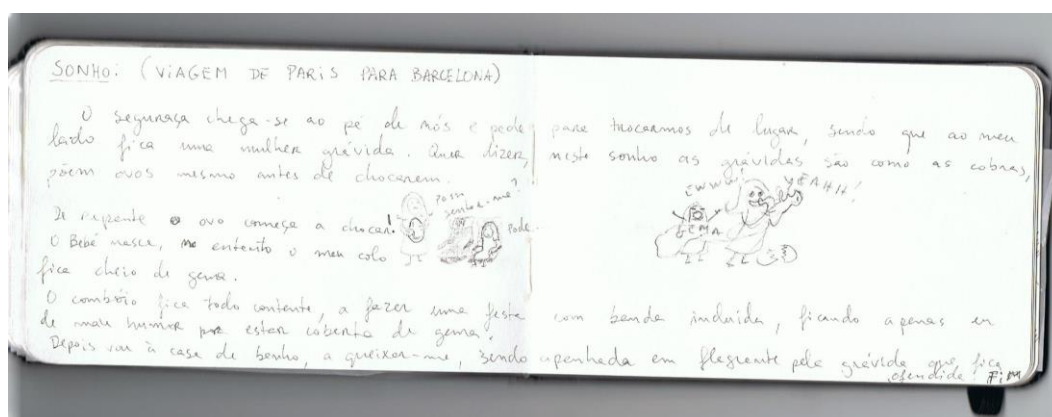


Fig. 36; Esboço inicial de “Sonho comboio”, Ana Rita Cardoso, (2014)

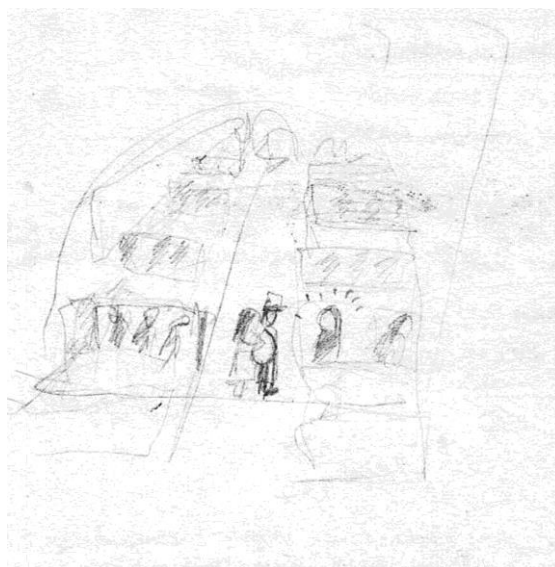


Fig. 37; Fig. 36; Esboço inicial de “Sonho comboio”, Ana Rita Cardoso, (2014)

4.2.2 Sonho novo mundo

Uma fuga resulta na descoberta de um universo paralelo.

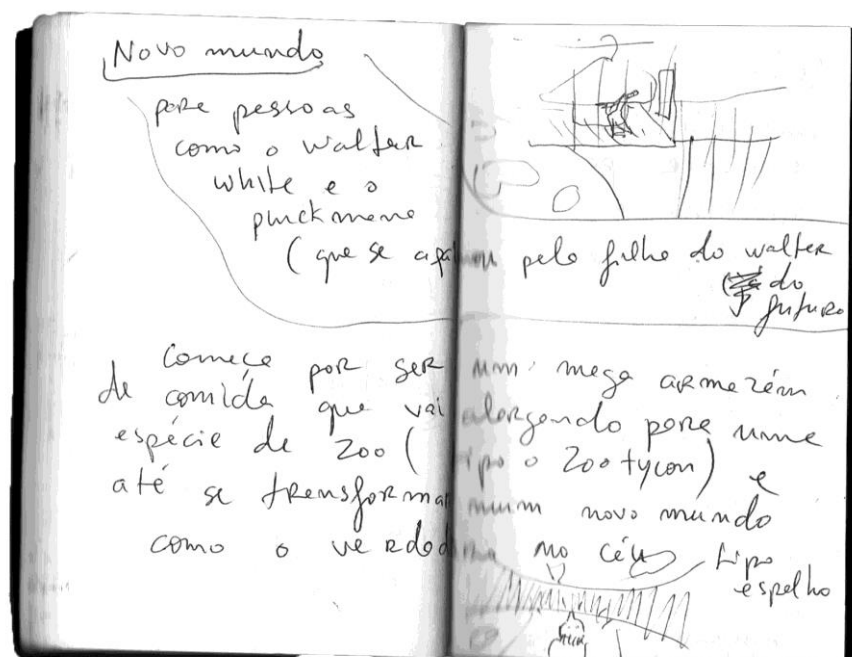


Fig. 38; Esboço inicial de "Sonho novo mundo", Ana Rita Cardoso, (2014)



Fig. 39; Esboço inicial de "Sonho novo mundo", Ana Rita Cardoso, (2014)



Fig. 40; Esboço inicial de “Sonho novo mundo”, Ana Rita Cardoso, (2014)



Fig. 41; Esboço inicial de “Sonho novo mundo”, Ana Rita Cardoso, (2014)

4.2.3 Sonho fuga

Uma rapariga foge da polícia e da máfia num avião com a ajuda da sua família.



Fig. 42; Esboço inicial de "Sonho fuga", Ana Rita Cardoso, (2013)

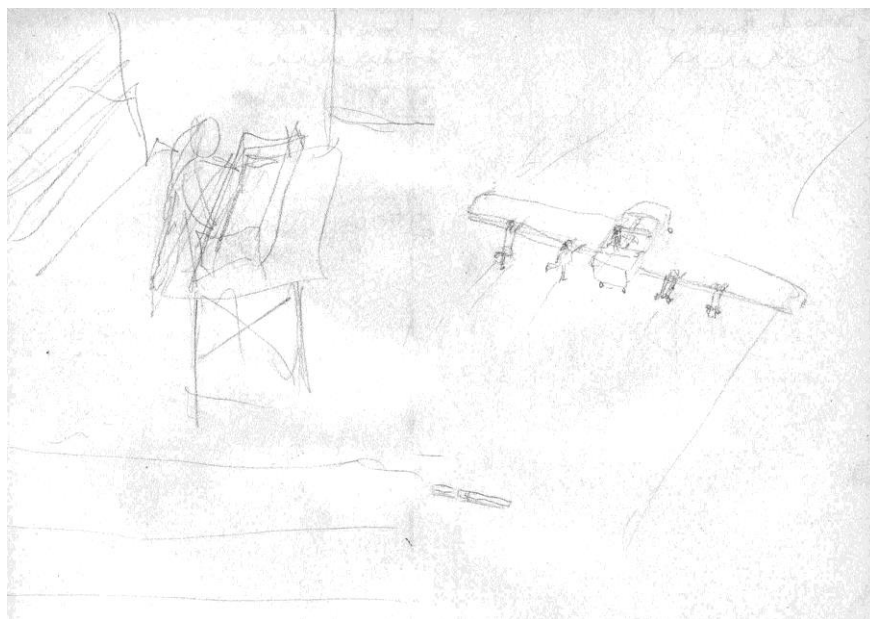


Fig. 43; Esboço inicial de “Sonho fuga”, Ana Rita Cardoso, (2013)



Fig. 44; Esboço inicial de “Sonho fuga”, Ana Rita Cardoso, (2013)

4.2.4 Sonho labirinto

Um jogo decorre numa sala extremamente vasta, sendo que cada concorrente tem de ultrapassar os vários obstáculos com que se vão deparando.



Fig. 45, Esboço inicial de "Sonho labirinto", Ana Rita Cardoso, (2013)

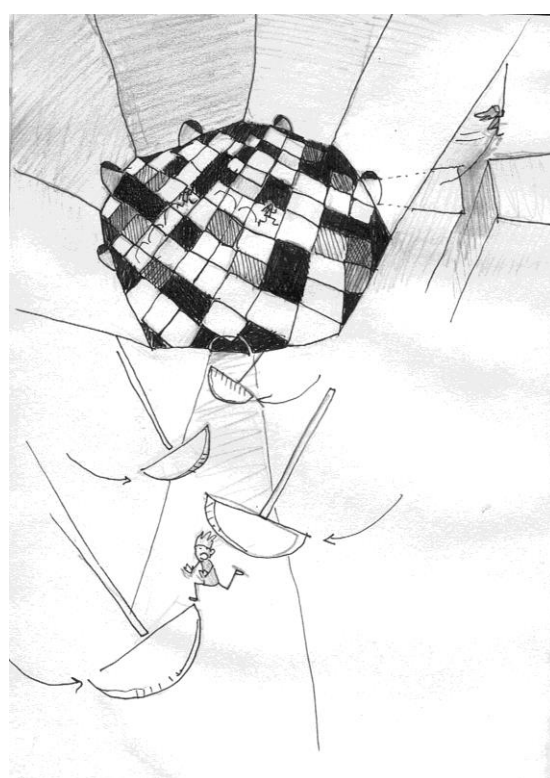


Fig. 46; Esboço inicial de "Sonho labirinto", Ana Rita Cardoso, (2013)

4.2.5 Sonho cinema

Uma multidão de pessoas assiste a um filme ao mesmo tempo que este é filmado num estúdio separado da sala por uma cortina.

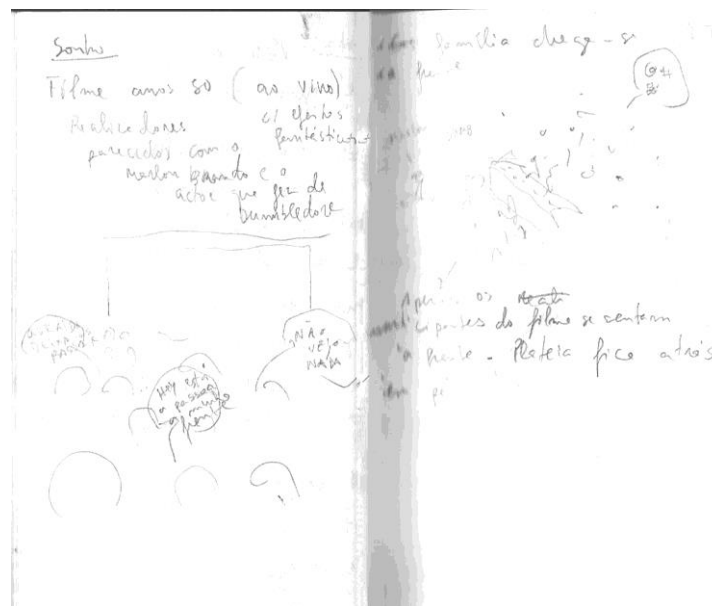


Fig. 47; Esboço inicial de “Sonho cinema”, Ana Rita Cardoso, (2013)

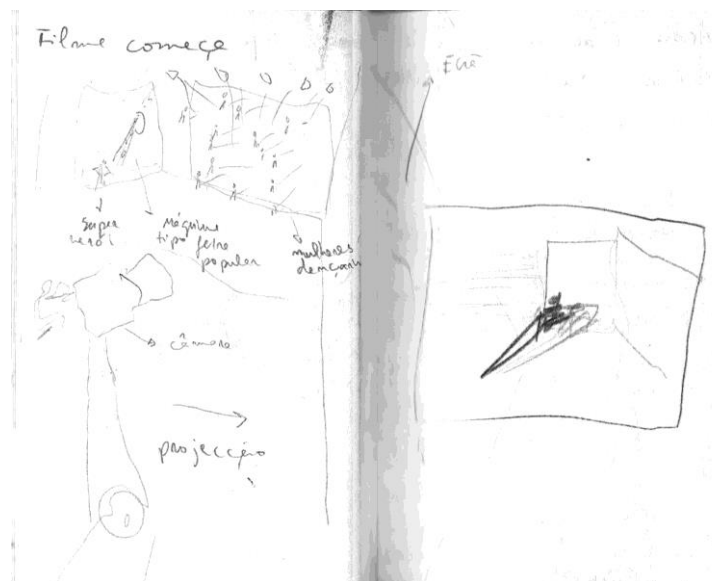


Fig. 48; Esboço inicial de “Sonho cinema”, Ana Rita Cardoso, (2013)

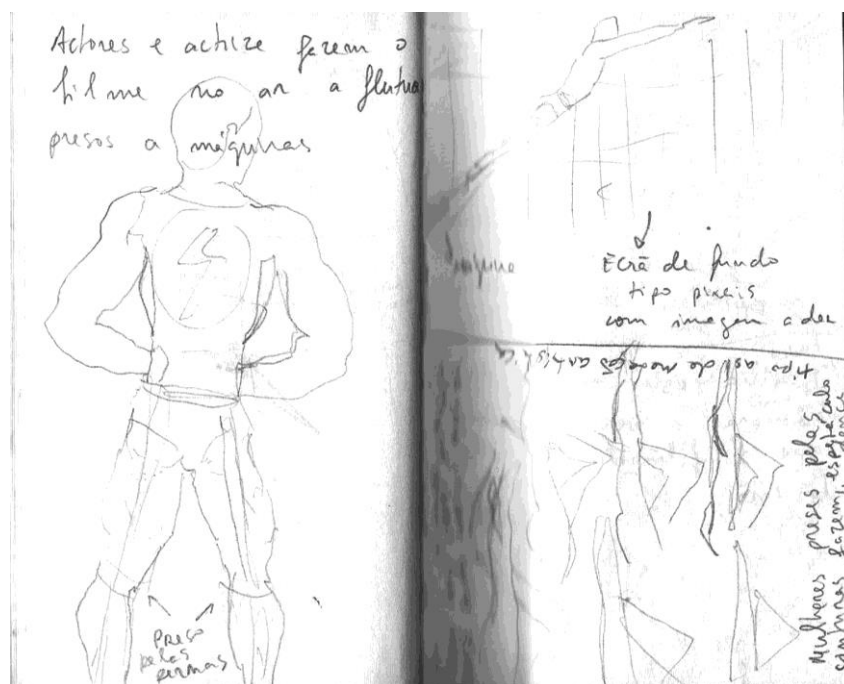


Fig. 49; Esboço inicial de “Sonho cinema”, Ana Rita Cardoso, (2013)

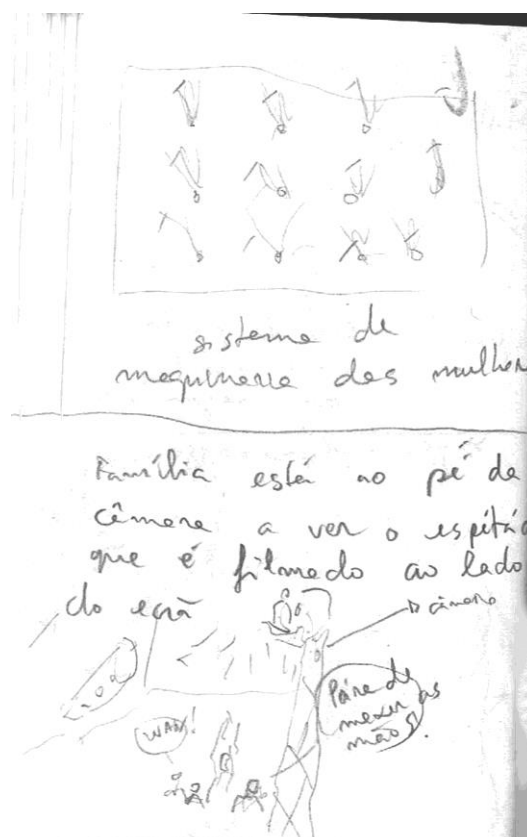


Fig. 50; Esboço inicial de “Sonho cinema”, Ana Rita Cardoso, (2013)

4.2.6 Sonho música

Uma rapariga é acordada por dois músicos a cantarem e a tocar guitarra à sua janela.

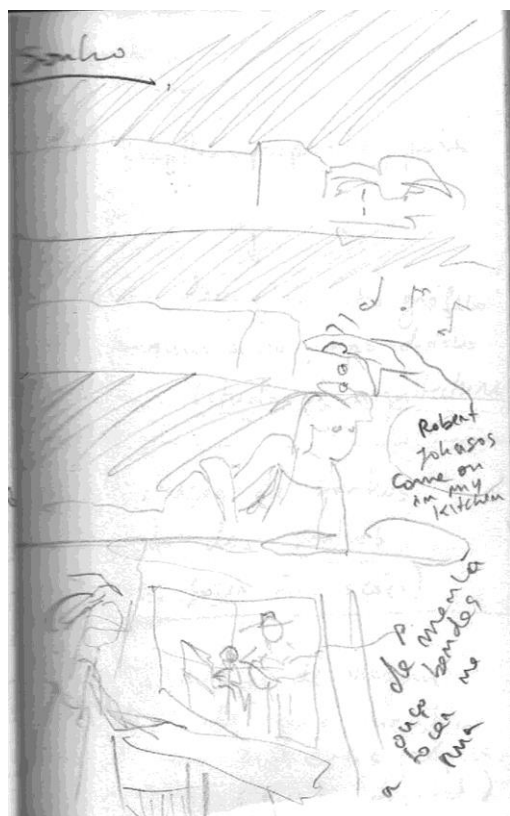


Fig. 51; Esboço inicial de "Sonho cinema", Ana Rita Cardoso, (2014)



Fig. 52; Esboço inicial de "Sonho cinema", Ana Rita Cardoso, (2014)

4.2.7 Sonho pós-apocalíptico

Num mundo pós-apocalíptico em que existem gigantes e o planeta está coberto por um só oceano, um grupo de sobreviventes que vive numa gruta tenta voltar à superfície.



Fig. 53; Esboço inicial de "Sonho pós-apocalíptico", Ana Rita Cardoso, (2014)

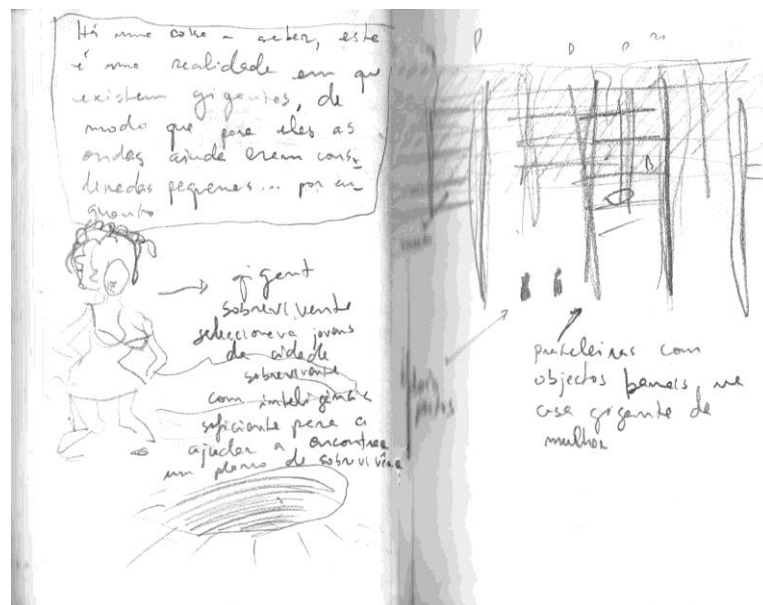


Fig. 54; Esboço inicial de "Sonho pós-apocalíptico", Ana Rita Cardoso, (2014)

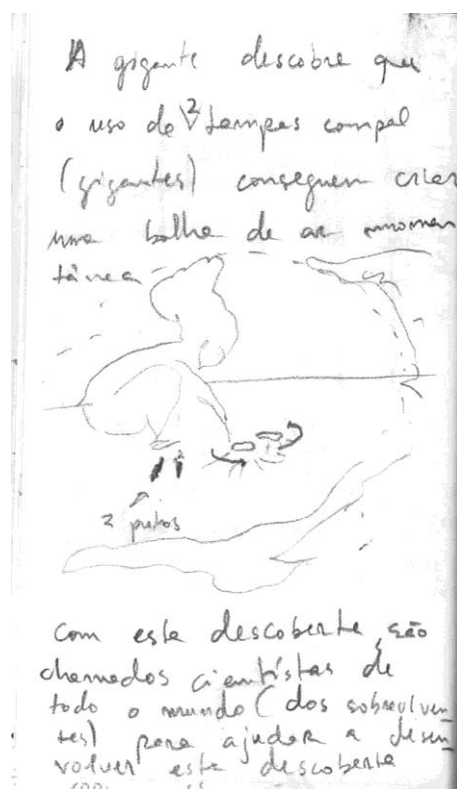


Fig. 55; Esboço inicial de "Sonho pós-apocalíptico", Ana Rita Cardoso, (2014)

4.2.8 Sonho rio

Neste sonho reproduz-se a sensação de estar deitado no leito de um rio.

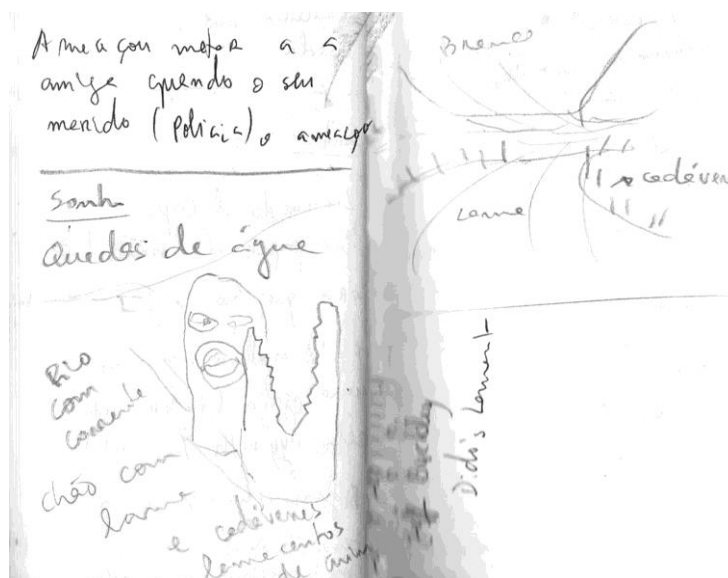


Fig. 56; Esboço inicial de "Sonho rio", Ana Rita Cardoso, (2013)

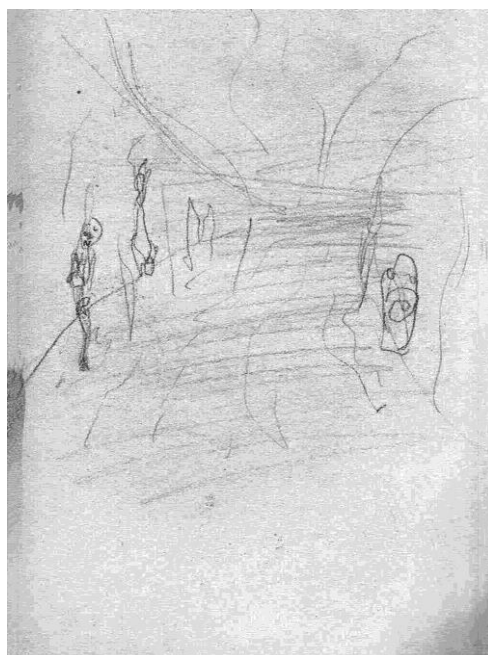


Fig. 57; Esboço inicial de "Sonho rio", Ana Rita Cardoso, (2013)

4.2.9 Sonho ponte

Três raparigas atravessam uma ponte no meio de uma trevoada para chegar a um elevador, no entanto um homem sinistro está a guardá-lo.

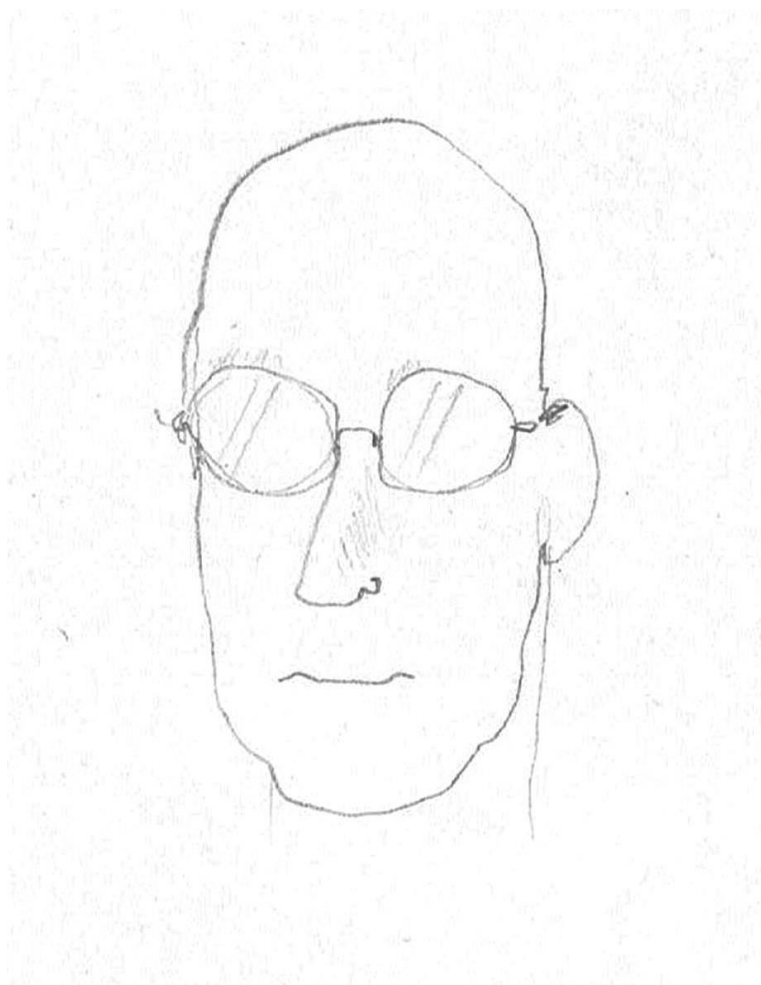


Fig. 58; Esboço inicial de "*Sonho ponte*", Ana Rita Cardoso, (2013)

4.2.10 Sonho cápsula

Uma avó que vive no espaço numa cápsula decorada como um típico lar. Na verdade a avó da autora vive numa terra em Portugal chamada Nave.

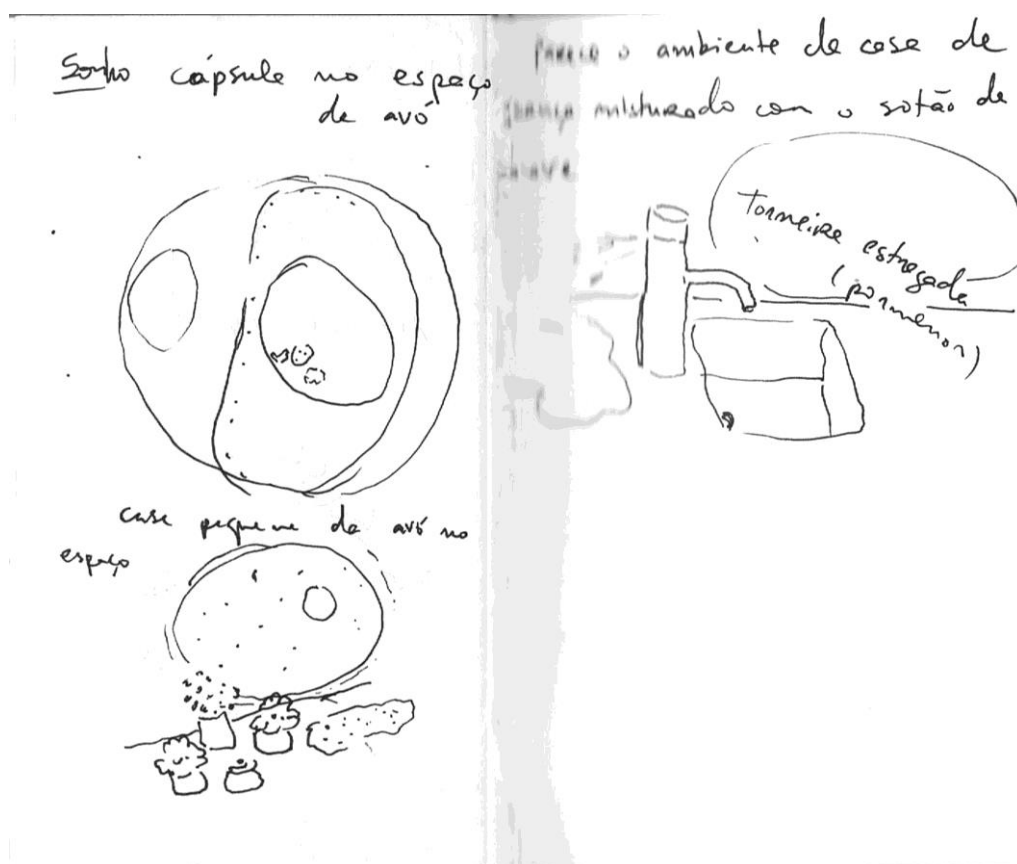


Fig. 59; Esboço inicial de "Sonho cápsula", Ana Rita Cardoso, (2014)

4.3 Passagem do Sonho à Imagem

A segunda e última fase desta dissertação define-se pela sua vertente prática, na qual foram elaboradas vinte ilustrações de sonhos da autora. Esta fase influenciou a primeira fase, a da investigação que foi elaborada em torno deste projecto. O que começou por ser uma experiência veio a tornar-se numa investigação com base na capacidade humana de activar a imaginação inconscientemente.

Tal como foi dito no capítulo 2 “Sonho” (pág. 4), *“O sono advém de uma necessidade fisiológica comum a todos os animais, pois todos os órgãos que têm uma função natural necessitam de recuperar energia de modo a evitar consequências graves tanto a nível físico como psicológico.”*. Simplificando, o sonho poderá ter uma função de “coordenação” da mente humana, catalogando as memórias (passadas, presentes e futuras) para o seu bom funcionamento no estágio de Vigília. Neste caso, recorrer à memória de um sonho significa estar sujeito ao resultado de um processo cognitivo sem qualquer tipo de controlo.

Noutra referência ao já referido capítulo 2 “Sonho”, segundo Sigmund Freud, *“o sonho pensa sobretudo através de imagens”* ³⁶. Partindo do pressuposto de que o sonho depende da imagem, deparamo-nos com outro ponto: a memória visual. Na sua definição, a memória visual caracteriza-se por preservar qualquer tipo de experiência adquirida através do sistema visual, tal como o reconhecimento de objectos, espaços, animais ou pessoas. Qualquer tipo de memória pode apresentar uma constante, variando entre a memória a curto e a longo prazo. De qualquer forma a memória visual perpetua informações recolhidas por estímulos visuais, apesar destes, com o passar do tempo, se irem abstraindo fugazmente da visão inicial. No caso da leitura, mesmo que a sua recolha inicial dependa do sistema visual, o seu conteúdo semântico e sintático não pode ser qualificado como memória visual. ⁷⁹ Os sonhos também utilizam os sistemas visuais, sendo que o cortex visual do cérebro se encontra activo durante o mesmo. Neste sentido podemos afirmar que a memória visual se encontra relacionada

⁷⁹ Hollingworth, Andrew; Luck, Steven, (2008), *Visual Memory*, New York, Oxford university press

com o DRF ¹⁵, pois sendo que durante o sono o sistema visual se encontra activo, isso significa que a memória visual está em uso. ⁸⁰Contudo, pode também afirmar-se que os sonhos dependem também de outros tipos de memória para além das visuais, sendo que nesse estágio podemos distinguir entre emoções, toques, sabores e mesmo cheiros, e por essa razão o sonho consegue criar um cenário muitas vezes tão fantástico no interior da nossa mente.

O factor da memória visual dos sonhos contribuiu de forma insubstituível para a realização desta parte prática da dissertação. A sua concretização dependeu principalmente da remeniscência dos sonhos da autora, e da reprodução destes na forma de desenho. Como seria espectável, esta transição teve as suas dificuldades iniciais, como por exemplo na procura da melhor forma de representar os sonhos, com questões técnicas tais como: que estilo de desenho utilizar; que parte do sonho ilustrar; que pormenores excluir ou incluir; que quantidade de desenhos por sonho, e; qual o formato do desenho. No fundo as mesmas preocupações inerentes aos desenhos em geral.

A autora optou por utilizar vários estilos de desenho consuante os diferentes sonhos, pois considerou que cada sonho demonstrava uma linguagem diferente, não deixando de existir uma ligação entre eles em termos de traçado. O traçado dos desenhos aparenta ser algo “naif” e esboçado de um modo que tem em conta que a autora considera que a representação de um sonho, em especial dos seus sonhos, deverá aproximar-se do irreal tal como o próprio sonho manifesta ser. Não existe um critério para definir a forma correcta de ilustrar um sonho, a sua representação não deve ser concreta mas sim ilusória e absurda tal como os sonhos o são, algo que a autora tentou transmitir aos seus desenhos.

Nos capítulos 2.1. “Sonho ao longo da História” (pág. 8) e 2.2. “Comunicação do Sonho” (pág. 13), realizou-se uma investigação baseada na introdução à exploração do sonho ao longo da história. Inicialmente verificou-se que o sonho começou por ter uma função social, “(...)”, os sonhos e as visões foram elevados ao estatuto de lei em determinadas comunidades, tendo sido muitas vezes sujeitos a representações

⁸⁰ Hollingworth, Andrew; Luck, Steven, (2008), *Visual Memory*, New York, Oxford university press

culturais.” (pág.13), enquanto noutras culturas a sua função consistia basicamente em criar um elo de ligação entre os mortais e o Divino. Com o passar do tempo, o sonho foi ganhando outras funções, tais como a necessidade da sua exploração mais subjectiva, com a sua análise e interpretação, ou como a sua exploração artística, composta por pinturas, esculturas, desenhos, obras literárias, poesias, etc..

Concluindo, existe na sociedade em geral uma grande necessidade de analisar o sonho em todo o seu mistério. Desde sempre se formou uma espécie de culto em torno do sonho, fosse pela tentativa da sua interpretação, fosse pela sua reprodução. Dentro da reprodução de um sonho pode-se escolher entre diversas opções, entre elas o desenho, que foi exemplificado nesta dissertação. O desenho de um sonho não tem uma regra específica para a sua produção, excepto a de reproduzir minimamente o conteúdo de um sonho de modo a transmiti-lo para o mundo.

4.4 Ilustrações finais

4.4.1 Sonho comboio

O segurança aproxima-se da jovem e pergunta-lhe se a senhora que o acompanha pode sentar-se no lugar vazio ao seu lado. A senhora parece ser normal e está grávida, o que neste mundo dos sonhos significa passear-se com um ovo gigante nas mãos.

A senhora senta-se, e durante uns minutos tudo corre com normalidade, mas a certa altura o ovo começa a chocar e o bebé nasce ali mesmo. Começa assim uma festa no comboio, com pessoas a aplaudir, uma banda filarmónica a tocar e serpentinas pelo ar. No meio desta situação a jovem fica coberta por gema do ovo e tenta escapulir-se para a casa-de-banho para se limpar. Quando sai da casa-de-banho depara-se com a senhora a olhar incredulamente para ela, acabando por dizer:

-“Não ficou contente com o nascimento do meu filho?”



Fig. 60; Ilustração final de “Sonho rio”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.2 Sonho cidade

Ela entra no café, cheia de pressa. O Pai pedira-lhe um café quando estava a trabalhar na sua empresa, alí ao lado. A rapariga pega no café e põe-se a caminho, mas com a pressa esquece-se dos seus pertences no estabelecimento.

Já na rua, a rapariga não se consegue lembrar da localização da empresa do Pai, e apercebendo-se de que se esquecera do telemóvel no café, volta para trás. No entanto também se terá esquecido onde ficava o café, e assim fica perdida entre dois lugares no meio da cidade, e com um café na mão.

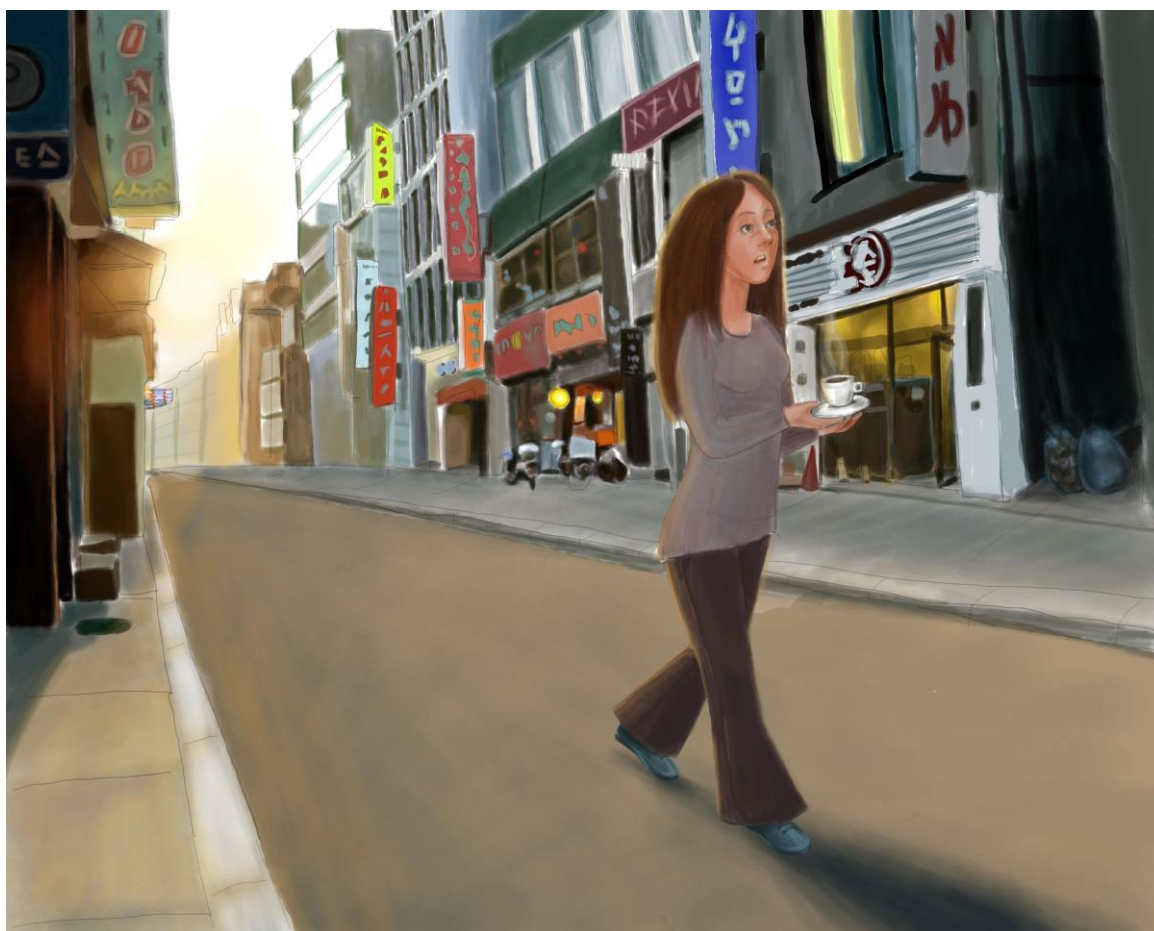


Fig. 61; ; Ilustração final de “Sonho cidade”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.3 Sonho cápsula

É dia de visitar a Avó, portanto os seus netos têm de se preparar para a longa viagem que têm pela frente. A viagem no vaivém espacial pode ser atribulada.

A Avó vive numa cápsula no meio do espaço, relativamente perto do planeta Terra, com os seus “naperons” e santinhos.

Ao chegarem são bem recebidos e depressa se sentem à vontade. De repente ouve-se um estrondo e a torneira do lava-loiças começa a esguichar água por todo o lado, gerando o caos.



Fig. 62; Ilustração final de “Sonho cidade”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.4 Sonho fuga

Num dia aparentemente normal, uma família entra sorrateiramente no Leroy Merlin e começa a construir um avião em madeira, utilizando material disponível na loja. Apressam-se a executar o trabalho e saem a correr da loja com o avião às costas.

Na verdade a família construiu o avião para ajudar a filha a fugir da polícia e de um grupo mafioso que a perseguiam. O plano consistia em ajudar a filha a fugir do País sem utilizar o aeroporto ou outro tipo de transporte público.

Durante a noite, no jardim da casa, a rapariga inicia a sua fuga com a ajuda dos seus Pais que empurram o avião até este levantar vôo, o que eventualmente acontece. Com o seu avião planador de madeira a rapariga atravessa o Oceano Atlântico.

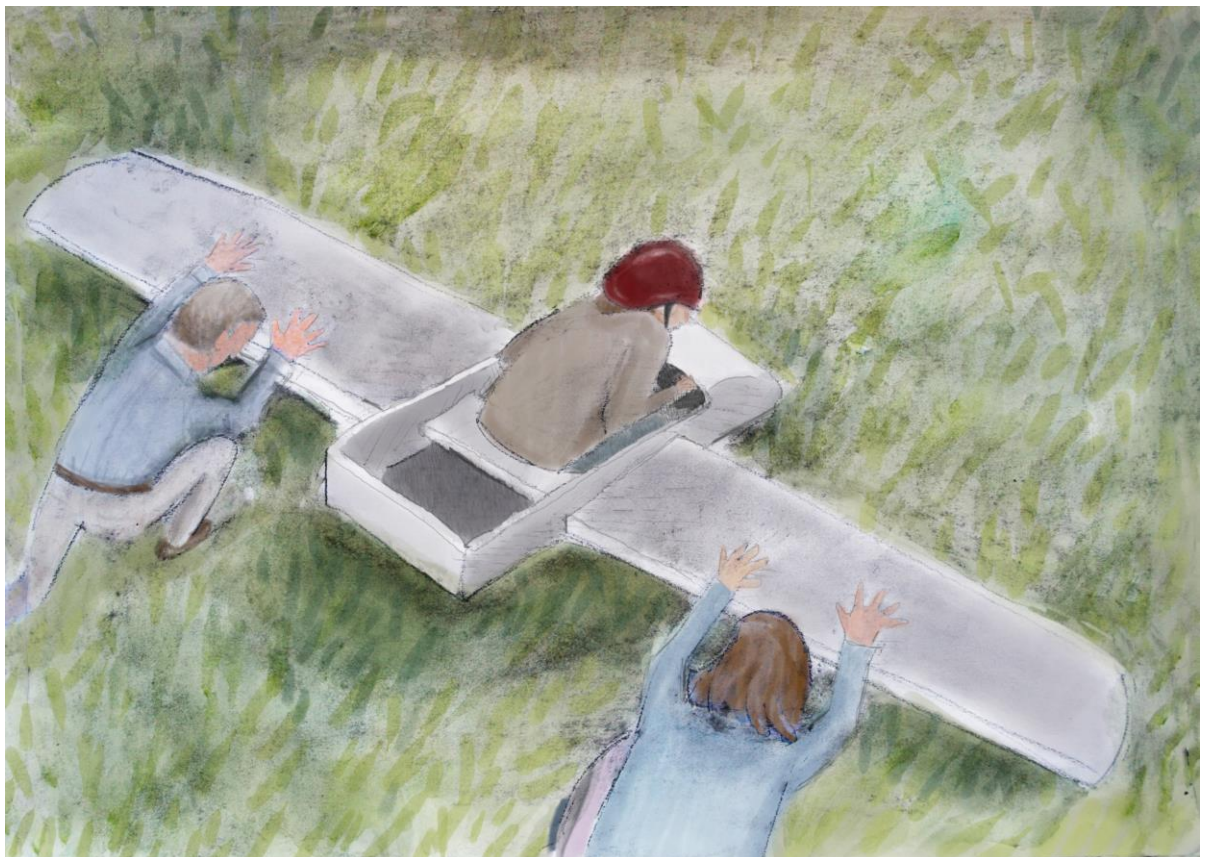


Fig. 63; Ilustração final de “Sonho fuga”, Ana Rita Cardoso, (2015)



Fig. 64; Ilustração final de "*Sonho fuga*", Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.5 Sonho novo mundo

O sonho começa com dois fugitivos num teleférico a passarem por vários tipos de paisagens conforme vão avançando na sua fuga. Quando finalmente saem do teleférico, os dois homens entram numa sala escura na qual, imediatamente após a sua chegada, as luzes se vão acendendo gradualmente. Inicialmente a sala aparenta ser um Hipermercado com as suas prateleiras carregadas de enlatados e outros artigos alimentares. Conforme as luzes se vão acendendo o Hipermercado revela ser um armazém com imensas jaulas de diversos animais. Mas a surpresa não fica por aí. As luzes continuam a acender-se revelando florestas e casas. A partir daí o armazém começa a perder as suas paredes e tectos até se tornar num ambiente exterior com luz natural, no entanto no lugar do céu aparece o planeta terra espelhado, como se as personagens estivessem de cabeça para baixo.



Fig. 65; Ilustração final de “Sonho novo mundo”, Ana Rita Cardoso, (2015)



Fig. 66; Ilustração final de “Sonho novo mundo”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.6 Sonho sótão

A personagem entra numa casa. À medida que percorre as suas divisões apercebe-se de que esta está viva, e respira. Cada divisão apresenta um sentimento diferente, tornando-se cada vez mais sinistra a cada porta que é aberta.

Subindo ao sótão, a personagem depara-se com uma sala quase vazia, onde apenas existem brinquedos e caixas de Barbies por abrir.

Ao abrir a porta seguinte, a personagem depara-se com um quarto de aspeto requintado. No centro encontra-se uma mesa com uma boneca de madeira com cabelos de palha e uma jarra de porcelana chinesa pintada de azul cobalto.

Na última porta a personagem encontra uma casa-de-banho extremamente bela, toda coberta de azulejos azuis-turquesa, do tecto ao chão.



Fig. 67; Ilustração final de “Sonho sótão”, Ana Rita Cardoso, (2015)

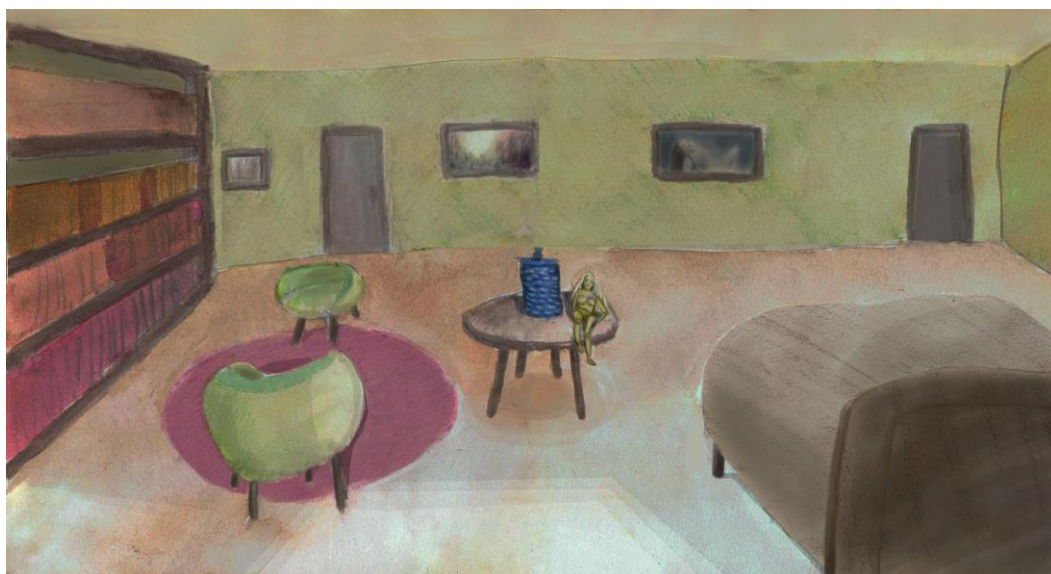


Fig. 68; Ilustração final de “Sonho sotão”, Ana Rita Cardoso, (2015)



Fig. 69; Ilustração final de “Sonho sotão”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.7 Sonho cinema

O sonho começa com uma visão de uma multidão irritada dirigindo-se para um foco luminoso. As pessoas queixam-se de não saberem para onde vão e de não conseguirem ver nada.

Mais adiante torna-se visível um ecrã gigante onde é projectado uma película dos anos 50, mas filmada a tempo real e com efeitos especiais fantásticos, criados num estúdio imediatamente ao lado, que está tapado com uma cortina vermelha. Os actores e as dançarinas aparecem no filme a flutuar, sendo que no estúdio se encontram presos pela cintura a uma espécie de braço robot que os movimenta pelo ar. O cenário onde as personagens estão a ser filmadas é composto por um ecrã “pixelizado” que vai mudando a imagem de fundo consoante a cena.



Fig. 70; Ilustração final de “Sonho cinema”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.8 Sonho pós-apocalítico

O mundo como o conhecemos terminou. Com o degelo das calotes polares, que tinha sido previsto anos antes com a teoria do aquecimento global, o planeta agora encontra-se totalmente coberto de água. No entanto ainda há esperança para a humanidade. Um grupo de sobreviventes encontrou abrigo numa gigantesca gruta subterrânea com uma única abertura para o exterior, por onde cai uma cascata de água, permitindo no entanto a entrada de luz natural.

Neste mundo existem gigantes que circulam pelo imenso oceano com água pela cintura. Todos os anos os gigantes seleccionam dois jovens do grupo de sobreviventes, com inteligência acima da média, para tentarem encontrar uma solução para a sua situação. Os gigantes levam os jovens para um armazém, no qual preservaram vários objectos da civilização passada, de modo a tentar encontrar uma forma de trazer os sobreviventes para a superfície.

Finalmente, dois dos jovens seleccionados encontram uma solução. De todos os objectos disponíveis, escolheram as tampas do sumo Compal, que iriam criar uma bolha de ar na água, possibilitando a desclocação dos sobreviventes até à superfície. Assim, com a ajuda dos gigantes, os sobreviventes voltam à superfície.



Fig. 71; Ilustração final de “Sonho pós-apocalíptico”, Ana Rita Cardoso, (2015)

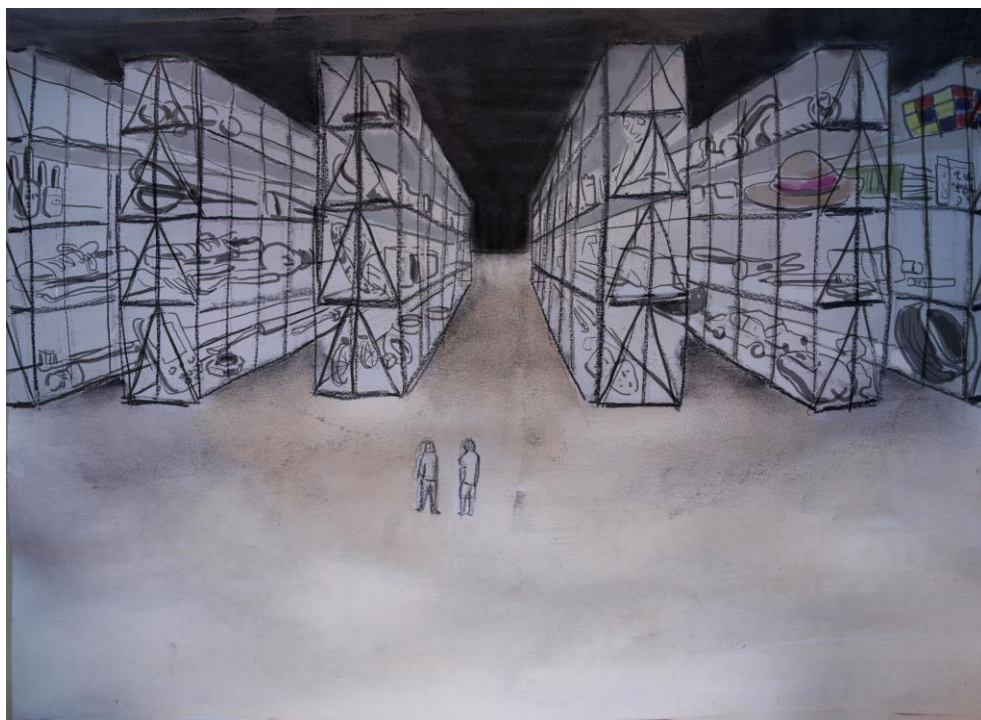


Fig. 72; Ilustração final de “Sonho pós-apocalíptico”, Ana Rita Cardoso, (2015)



Fig. 73; Ilustração final de “Sonho pós-apocalíptico”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.9 Sonho rio

Neste sonho não existem personagens, mas uma sensação. É a sensação de estarmos deitados num leito de um rio. Este rio de baixo caudal mas com uma forte corrente, balança as suas algas e não só. Dentro deste rio lamacento encontram-se estátuas tribais, cadáveres de crocodilos e de pessoas. Apesar do seu aspecto sinistro transparece uma sensação de calma e relaxamento.



Fig. 74; Ilustração final de “Sonho rio”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.10 Sonho música

A personagem, que se encontra inicialmente a dormir, é acorada pelo som de uma música. Ao início não se apercebe bem do que se está a passar, mas depressa descobre que alguém está a tocar guitarra na rua e a cantar. A personagem decide então levantar-se e aproximar-se da janela, onde observa dois homens negros vestidos à século passado, mais especificamente anos 20, a cantarem a música “Come on in my Kitchen” de Robert Johnson.

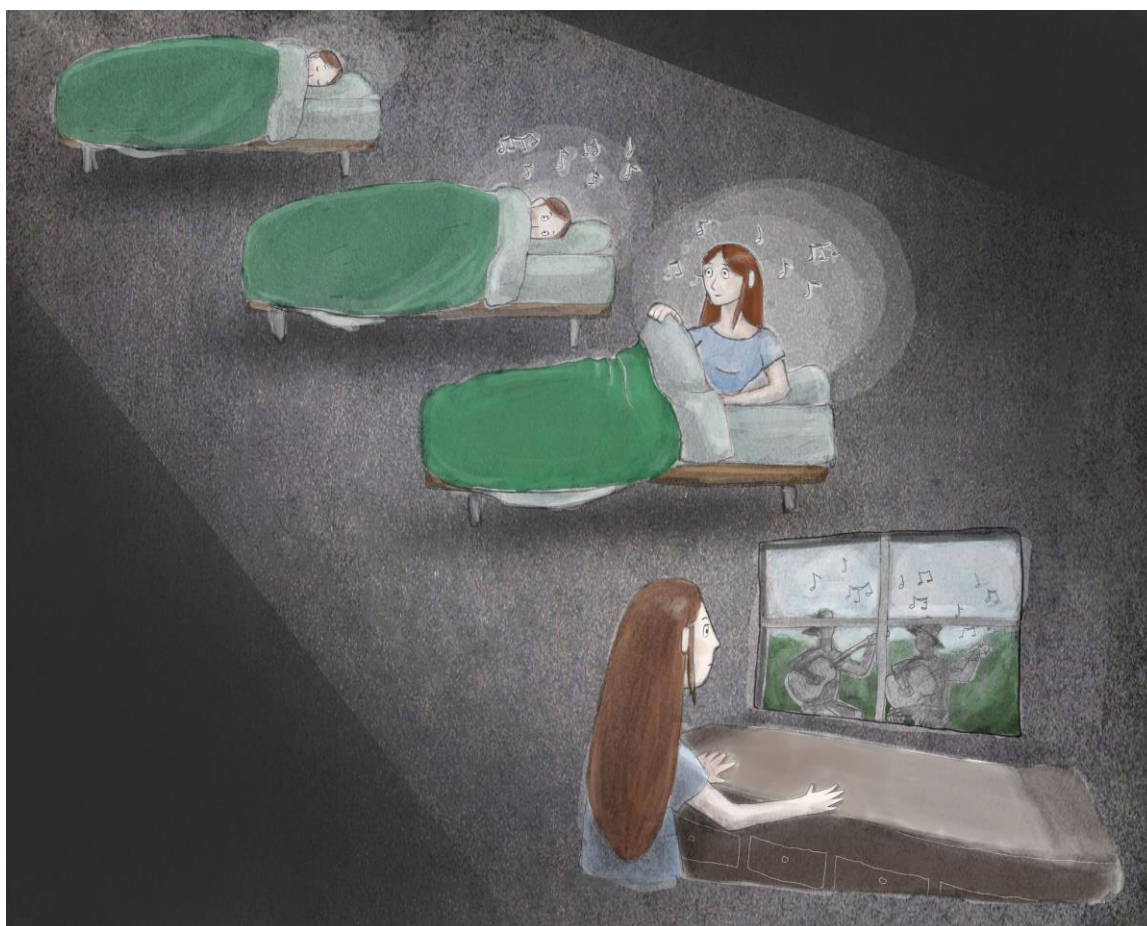


Fig. 75; Ilustração final de “Sonho música”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.11 Sonho labirinto

O sonho começa num salão extremamente espaçoso e com um tecto muito alto, quase sem fim, com várias entradas para túneis escuros. No centro do salão encontra-se um grupo de pessoas sentadas em círculo no chão à espera do início do jogo.

O jogo inicia-se com pedaços do chão a caírem num abismo, forçando os participantes a procurarem uma saída saltando nos pedaços de chão ainda fixos. Os participantes acabam por se dispersar entrando cada um num túnel diferente.

Dentro dos túneis surgem vários obstáculos como buracos, enigmas e armadilhas mortíferas.

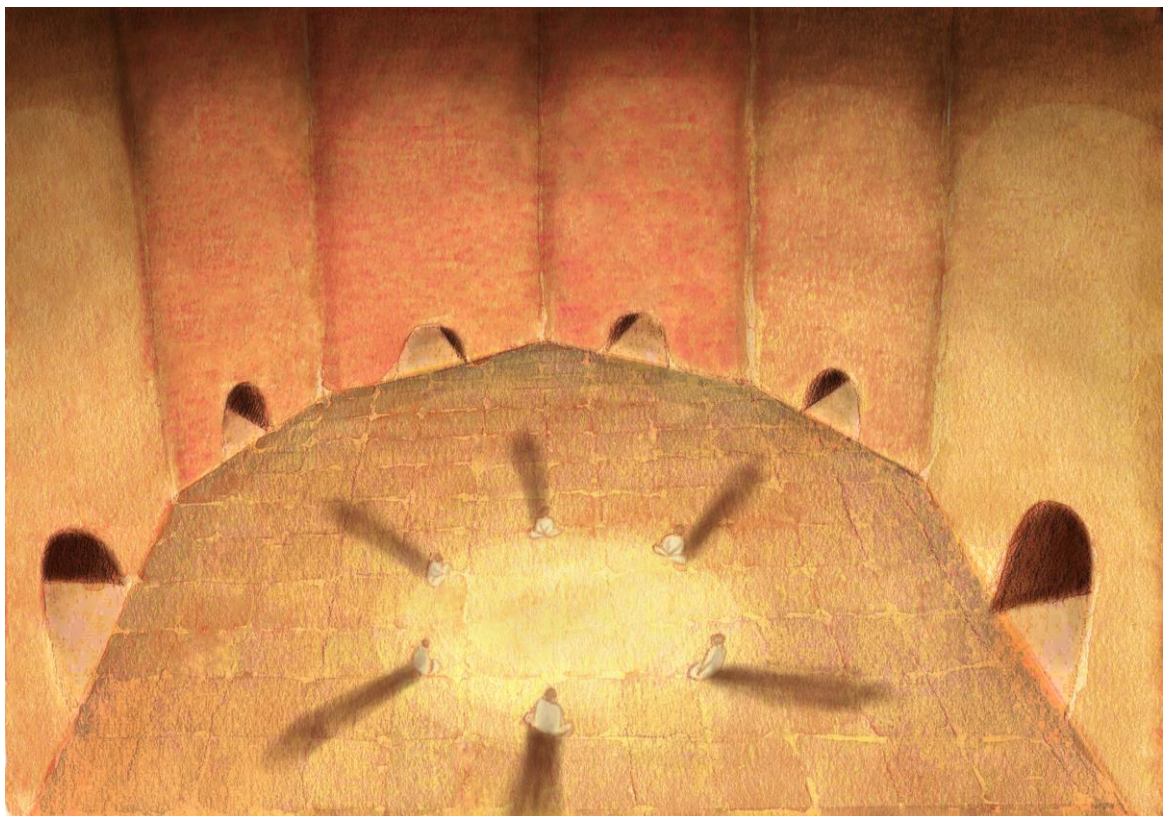


Fig. 76; Ilustração final de “Sonho labirinto”, Ana Rita Cardoso, (2015)



Fig. 77; Ilustração final de “Sonho labirinto”, Ana Rita Cardoso, (2015)

4.4.12 Sonho ponte

As três personagens encontram-se numa ponte no meio de uma trovoadada. No final da ponte está um elevador de vidro a guarda de um homem careca com óculos de sol.

Quando as personagens se aproximam do homem este pede-lhes uma chave. Como as raparigas não a têm, decidem criar uma manobra de diversão de modo a roubarem a cópia da chave ao homem, de modo a entrarem no elevador. Atingido esse objectivo, mal entram no elevador clicam num botão que o faz voar, levando-as para outro lugar.

Infelizmente as raparigas vão parar ao inferno onde uns monstros as tentam atacar, mas uma das raparigas, provida de astúcia, começa a clicar nos botões todos do elevador até descobrir que a tecla 6 lança tiros aos monstros. As raparigas conseguem então defender-se dos monstros clicando na tecla 6 continuamente.

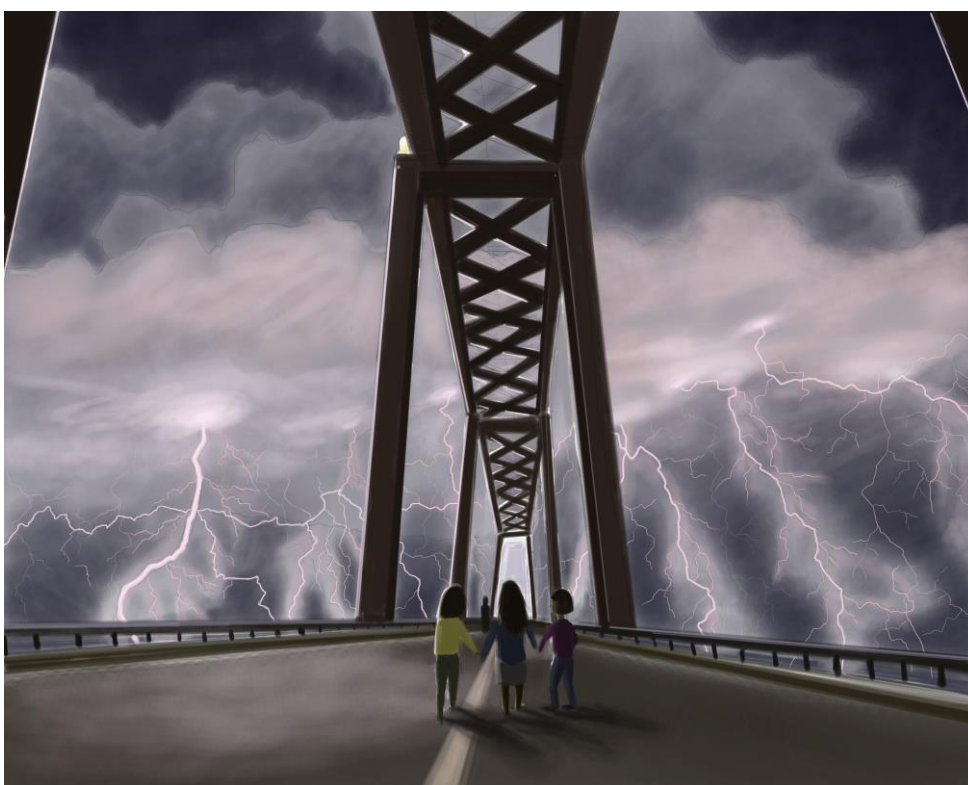


Fig. 78; Ilustração final de “Sonho ponte”, Ana Rita Cardoso, (2015)



Fig. 79; Ilustração final de “Sonho ponte”, Ana Rita Cardoso, (2015)

5 Considerações Finais

A realização deste projecto centrou-se na elaboração de desenhos ilustrativos dos sonhos da autora. Como tal, a realização desta dissertação coloca em destaque a temática dos sonhos, isto é, o seu conteúdo no geral e o seu efeito nas pessoas. A temática dos sonhos pode ser muito fascinante, no sentido em que pode concretizar mentalmente qualquer tipo de cenário, tornando-se por vezes quase impossível conseguir reproduzi-lo ou partilhá-lo no mundo real.

Ao longo da história sempre existiu um enorme interesse por reproduzir sonhos, fosse através do diálogo, fosse por outros meios, e esse fascínio perdura até aos dias de hoje. O facto de os nossos desejos surgirem nos nossos sonhos como uma realidade já tomada, constitui uma das razões pela qual nos sentimos tão atraídos por esta experiência onírica. Contudo os sonhos nem sempre são bem-vindos. Sendo que o subconsciente é responsável pela gestão dos sonhos, estes podem ser indesejados, guiados pelo medo ou pela ansiedade.

Chega-se então a um impasse: terão os sonhos alguma utilidade? Sendo que cada indivíduo tem a capacidade de experienciar sonhos esta acção acaba por se tornar banalisada por alguns, muitas vezes pelo seu carácter absurdo ou incongruente. Para outros o sonho assume uma posição de destaque nas suas vidas, imprescindível até, no sentido em que a sua interpretação poderá guiar o indivíduo nas suas decisões futuras. Num terceiro caso os sonhos poderão ser aproveitados pelo seu cariz extravagante para a inspiração de obras de arte nas vertentes da literatura, da poesia, da escultura, da pintura ou mesmo do desenho. Neste caso o sonho adopta uma qualidade interessante, que poderá ser explorada no meio artístico.

Ao longo da história verifica-se que o sonho tem vindo a ser utilizado socialmente como um meio de ligação com o Divino, sendo que a sua principal função se baseou em transmitir mensagens de Deus para os simples mortais. Gradualmente o sonho foi ganhando outras funções, como por exemplo no meio artístico, em que as suas visões vieram a adquirir valor a nível temático e estético. Consequentemente, várias obras

literárias, pictóricas, e de outros tipos também integrantes no meio artístico, vieram a ser concebidas. Surgiram obras baseadas nos sonhos dos seus próprios criadores, que nem sempre eram reveladas ao público pelo seu carácter pessoal, e também obras simplesmente dedicadas à reprodução do universo onírico, representando todo o seu aspecto ambíguo e fantástico em termos gerais.

No entanto a temática do sonho nunca chegou a ganhar relevância suficiente dentro da nossa sociedade, o que pode explicar a dificuldade no processo de investigação de artistas baseados ou inspirados nos sonhos. Talvez a explicação mais razoável para descrever a sua subvalorização venha do facto de o sonho ser um acto demasiado comum e simples, isto é, o acto de sonhar não exige qualquer tipo de esforço mental, simplesmente surge todas as noites. No fundo sonhar é um acto previsível, disponível para todos, que depende da capacidade de memorização de cada indivíduo de modo a poder existir. Assim, poder-se-á pressupor que a sua utilização dentro do meio artístico cria um antagonismo entre o recurso do sonho e o da imaginação.

Então podemos observar duas frentes na metodologia da produção artística: por um lado temos o sonho, uma fonte imediata de inspiração no entanto revelando-se aleatório e absurdo; por outro temos a imaginação, um meio de inspiração que, apesar de ser mais pensado e principalmente mais controlado, pode passar por um processo mais demorado. A inspiração tanto pode surgir inesperadamente como ao fim de muitas horas de trabalho, mas nunca deixa de ser uma reacção inconsciente, um estouro de criatividade com uma possível origem na imaginação ou no sonho. Neste sentido, a imaginação e o sonho têm algo em comum, tal como a sua própria fonte de inspiração, o mundo real.

No caso deste projecto, o sonho teve uma forte influência em todo o seu processo de elaboração, sendo que todos os desenhos realizados vão ao encontro dos registos dos sonhos elaborados pela autora, apesar de não se poder afirmar com certeza que todos os pormenores dos desenhos são fiéis aos registos escritos. Aliás, poder-se-á afirmar certamente que é impossível representar fielmente um sonho no formato de desenho, o que, na opinião da autora, pode ser um pouco desconcertante.

A solução encontrada para resolver este problema foi, simplesmente, optar por ignorar alguns aspetos visuais integrantes dos sonhos, e centralizar o conteúdo dos textos (escritos na altura da recolha dos sonhos). Os textos, em conjunto com os esboços e alguma memória visual dos sonhos, reuniram informação suficiente de modo

a possibilitar a produção de várias histórias, independentemente do relacionamento entre a autora e os seus sonhos. Posteriormente, no processo de ilustração optou-se por seleccionar apenas alguns fragmentos das histórias, culminando na criação de uma média de três desenhos por história.

Apesar de toda a informação recolhida até ao presente sobre o sonho, este continua a ser uma das maiores incógnitas do sistema cognitivo humano. Todos os dias o mundo inteiro experiencia o sonho, com todas as suas situações bizarras e incontrolláveis, mesmo que as pessoas não se recordem do sonho no dia seguinte. No entanto o sonho nunca deixou de ser enigmático, chegando até a ser originador de obras de arte ou mesmo de descobertas científicas como a tabela periódica de Dmitri Ivanovic Mendeleiev, o anel benzénico de Friedrich August Kekulé, e a interpretação dos sonhos de Sigmund Freud.⁸¹

⁸¹ Edwards, Christopher L.; Ruby, Perrine M.; Malinowsky, Josie E.; Bennet, Paul D.; Blagrove, Mark T., *Dreaming and insight*, (2013), [consult.2015-08-20] Disponível em <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3872037/>> (introdução)

6 Bibliografia

6.1 Bibliografia impressa

Aristoteles; Beare, John Isaac (tradução), *On Sleep and Sleeplessness*, 350 A.C

Balakien, Ana Elizabeth, (1967), *The symbolist movement: a critical appraisal*, Michigan, Random House

Castaneda, Carlos, (1993), *The art of dreaming*, EUA, Harper Collins

Carney, Paul R.; Berry, Richard B; Geyer, James D., (2012), *Clinical sleep disorders*, Lippincott Williams and Wilkins

Chokroverty, Sudhansu; J. Thomas, Robert; Bhatt, Meeta, (2005), *Atlas of sleep medicine*, EUA, Elsevier Butterworth-Heinmann

Cohen, Gilian, (1996), *Memory in the real world*, Psychology press

Descharnes, Robert; Néret, Gilles, (1993), *Salvador Dalí*, edição portuguesa, Tashen

Domhoff, G. William, (2003), *The Scientific Study of Dreams: Neural Networks, Cognitive Development, and Content Analysis*, Washington, American Psychological Association (APA)

Eaton, Jeanette, (1931), *Jeanne D'arc*, Michigan, Harper and Brothers

Ernst, Max; Spies, Werner; Rewald, Sabine, (2005), *Max Ernst retrospective*, Nova Iorque, The metropolitan museum of art

Ferrari, Enrique Lafuente, (1978), *Los caprichos de Goya: introducción y catálogo crítico*, Barcelona, editorial Gustavo Gili

Freud, Sigmund, (1942), *The interpretation of dreams*, Londres, Imago Publishing Co.

Glendinning, Nigel, (1994), *Spanish inventory references to paintings by Goya, 1800-1850: originals, copies and valuations*, Londres, The Burlington magazine for connoisseurs

Gomm, Sarah Carr, (2011), *Francisco Goya*, Parkstone international

Grandelman, Claude, (1994), *The artist as "traumarbeiter": on sketches of dreams by Marcel proust*, Yale French studies, Writing and Drawing

Hollingworth, Andrew; Luck, Steven, (2008), *Visual Memory*, New York, Oxford university press

Honour, Hugh, (1979), *Romanticism*, West view press

Jung, Carl Gustav, (1974) *Dreams: volumes 4, 8, 12 e 16*, Princeton University Press

Lewis, James R.; Oliver; Evelyn Dorothy, (1995), *The dream encyclopedia*, EUA, Visible ink press

Lindauer, Margaret, (2011), *Devouring Frida*, Wesleyan university press

McNeese, Tim, (2008), *Francisco Goya: the great hispanic heritage*, Chelsea, Infobase publishing

Myrone, Martin; Frayling, Christopher; Warner, Marina, (2006), *Gothic nightmares: Fuseli, Blake and the romantic imagination*, Michigan, Tate publishing

Shulman, David; Stroumsa, Guy G., (1999), *Dream culture: explorations in the comparative history of dreaming*, EUA, Oxford university press

Siegel, Jerome, (2008), *The neural control of sleep and waking*, Springer science and business media

Smolderen, Thierry; Beaty, Bart; Nguyen, Nick, (2014), *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor Mccay*, University press of Mississippi

Soares, Maria F. M.; Ferreira, Vítor Wladimiro (1997), *Grande dicionário enciclopédico: vol. XIV*, Editorial Verbo

Vázquez de Parga, Ana (1992), *Frida Khalo*, Madrid, Ministério de la cultura, Dirección general de Bellas Artes y archivos

6.2 Bibliografia electrónica

Edwards, Christopher L.; Ruby, Perrine M.; Malinowsky, Josie E.; Bennet, Paul D.; Blagrove, Mark T., (2013), *Dreaming and insight*, [consult.2015-08-20] Disponível em <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3872037/>>

Ruby, Perrine; Blochet, Camille; Eichenlaub, Jean-Baptiste; Bertrand, Olivier; Morlet, Dominique; Bidet-Caulet, Aurélie, (2013), *Alpha reactivity to first names differs in subjects with high and low dream recall frequency*, [consult.2015-08-20] Disponível em <<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00419/full>>

Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary*, [consult.2015-02-15] Disponível em <<http://robinwhitmoredreamdiary.blogspot.pt/>>

Whitmore, Robin, (2006), *Dream diary notes*, [consult.2015-02-15] Disponível em <<http://rw-dreamdiarynotes.blogspot.pt/>>

Whitmore, Robin, (2006), *Collected dreams*, [consult.2015-02-15] Disponível em <<http://collecteddreams.blogspot.pt/>>